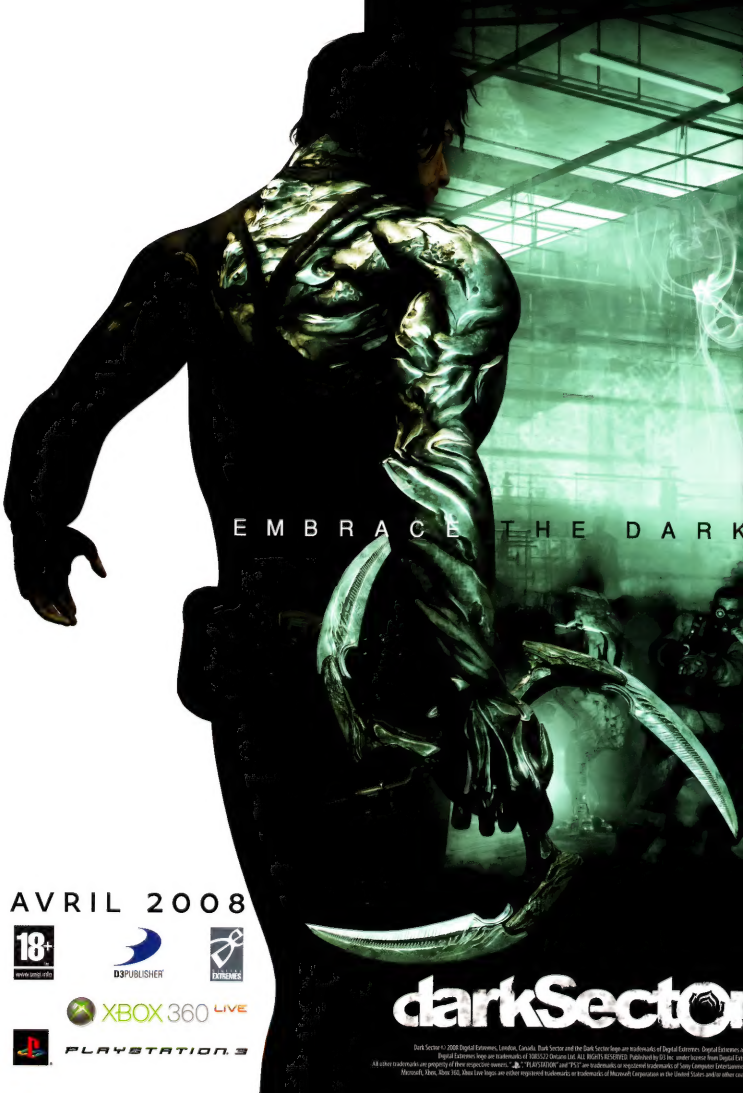
SUPERMAN/BATMAN ! 22 PAGES DE BD INÉDITES
COMIC BOX
LE MAGAZINE DE LA BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE
#52
MAI-JUIN 2008
1998
2008
Après la guerre civile... Les Skrulls à l'assaut de la planète Marvel !
SECRET INVASION !
Et aussi...
Mark Millar
Chris Claremont
Ladronn
Aleksi Briclot
WWW.COMICBOX.COM
M 07155 - 52 - F: 6,50 € - RD
Belgique : 7,20 €



Dark Sector ©/ 2008 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector and the Dark Sector logo are trademarks of Digital Extremes. Digital Extremes a
Digital Extremes logo are trademarks of 3381522 Ontario Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Published by D3 Inc. under license from Digital Ex
All other trademarks are property of their respective owners. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainme
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other cou

COMIC BOX
NUMÉRO 52
MAI-JUIN 2008
www.comicbox.com

Rédaction :
FULL FX, 55 rue Boissonade 75014 Paris,
Tél. : 01 43 20 43 01 - 09 54 86 43 01
Rédacteur en chef : Fabrice Sapolsky (fabrice@comicbox.com) - **Rédacteur en chef adjoint** : Xavier Fournier (xfournier@comicbox.com) - **Rédacteurs** : Lise Benkemoun (lisebenkemoun@comicbox.com), Pierre Bisson (pierre@fullfx.biz), Yann Beiloir (yann@fullfx.biz), Zemo (zemo@comicbox.com), Antoine Maurel, Martin Winckler, Nathalie Dalla Corte.

Spirit of the PAO (& clan des rédacteurs-graphistes) : Izod, Pyra, Johanna Audiffred.
Couverture originale : J.Scott Campbell et Haberlin Studios.
Publicité : Denis Velardocchio/Veilacom Tél : 06 12 06 68 74.

Remerciements : Jean-Marie Minguez, Jeff Suter, Jim McCann, Chris Allo, Arune Singh, Alex Segura, Thierry Mornet, Sébastien Dallain, Matteo Losso, Walter DeMarchi, Lydie Pham, Jacqueline Cohen, Olivier Jalabert, Arune Singh, Filip Sablik, Joshua Cotine.

Éditeur : PANINI FRANCE - Z.I. Secteur D-BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU VAR CEDEX- Tél. : 04 92 12 57 57 / Fax : 04 92 12 57 58.
Directeur de la publication : Alain Guerrini - **Directeur délégué** : Sébastien Dallain - **Comité de direction** : Alain Guerrini, André Deruchere, Sébastien Dallain - **Directeur éditorial européen** : Mauro Lupoi - **Rédacteur en chef Panini comics** : Walter de Marchi - **Responsable marketing opérationnel** : Marjorie Todrani - **Chef des ventes** : Benoît Frappat - **Coordinatrice commerciale** : Lydie Pham -

Abonnements : PANINI FRANCE
Abonnement, B249 - 60732 SAINTE GENEVIÈVE Cedex. Tél. : 03.44.62.52.95 - E-mail : paninifrance@kiosque.fr.
Abonnement France Métropolitaine pour 1 an (6 numéros) : 27 euros. Abonnement France Métropolitaine pour 2 ans (12 numéros) : 57 euros.
Impression : Léonce Deprez Z.I. 62620 Ruitz. **Reassort :** X-Media Conseil, 67 Avenue du Prado, 13006 Marseille (04 96 11 05 96).
Commission paritaire : 0210 K 78368
ISSN : N° 1288-6351 - Dépôt légal à parution.
Imprimé en France/Printed in France.
CREDITS COUVERTURE : ™ & © 2008, Marvel. All Rights Reserved. Used with Permission. CRÉDITS INTÉRIEURS : Tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés.

COMIC BOX(52) EST DÉDIÉ À LA MÉMOIRE DE STÉPHANE PÉRU.

COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © PANINI FRANCE pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

"J.P.P.L.C. !"

■ "Je ne peux pas le croire !" (alias J.P.P.L.C, une de mes expressions favorites). Oui, j'imagine que vous vous êtes fait cette réflexion en voyant que **Comic Box** est encore en retard sur le planning. Mais s'il est parfois des retards complètement indépendants de notre volonté (une interview décalée, une couverture pas finie à temps,...), cette fois, nous assumons. Quand s'est présentée l'opportunité d'interviewer Mark Millar, un des grands architectes de l'univers Marvel, nous n'avons pas hésité et bousculé le planning. D'autant qu'avec la New York Comicon en ligne de mire (elle s'est achevée le 20 avril dernier) et les annonces fameuses des éditeurs là-bas, nous n'avions ni le cœur ni l'envie d'attendre la mi-juin pour vous mettre au parfum (remarquez, il y a toujours le site web de Comic Box où, au passage, nous vous proposons, chaque semaine, des chroniques des comics Marvel quelques jours avant leur sortie Américaine !). Un **Comic Box** qui sort donc un peu plus tard que d'habitude mais sans incidence sur le programme du reste de l'année.

STÉPHANE PÉRU (1981-2008)

■ **Rest in Peace.** Le bimestre qui vient de s'achever n'a pas été tendre avec les créateurs de comics. Steve Gerber, Dave Stevens, Jim Mooney (voir p.16-18) nous ont quitté mais s'il est une disparition qui nous a littérlement laissé sans voix, c'est celle de Stéphane Péru. La nouvelle a provoqué un choc dans la communauté BD francophone. Le jeune artiste-coloriste qui avait débuté avec son frère sur la trilogie **Shaman** (Soleil) était parti à la conquête des USA via le studio de Yannick Paquette, au Québec. Et il avait réussi. Marvel n'avait pas résisté à son talent (**Ultimate X-Men** et tant de couvertures). DC non plus (sur **Teen Titans : Year One** notamment). Et, de retour en France depuis peu, il venait de sortir le premier tome de **Guerres Parallèles** (toujours chez Soleil) et préparait même un roman avec son frère. Nous ne nous connaissions pas très bien mais avons échangé des propos toujours emplis de respect et d'humour à chaque fois que nous en avons eu l'occasion. La dernière, c'était l'an dernier à l'occasion de la reparution aux USA de la couverture de CB#48 signée David Finch. Marvel avait demandé à Stéphane de retravailler les couleurs "avec plus d'amour". Ce dont notre ami s'était acquitté avec brio. Fauché par une crise cardiaque à tout juste 26 ans, son élan a été brisé net par un mauvais coup de la génétique. Alors oui, lorsque je l'ai appris, je n'ai pas pu le croire. Et pourtant. Les frères Péru ont de nombreux amis à la rédaction de **Comic Box** et au-delà. Nous pensons à son frère Olivier, sa famille et dédions ce numéro à Stéphane.

■ **Tous des Skrulls !** La couverture de ce numéro donne le ton. Les Skrulls ne sont pas de retour dans l'univers Marvel... Ils sont déjà là ! Alors que les lecteurs Américains ont déjà découvert **Secret Invasion**, la grande saga de l'année dont les extra-terrestres protéiformes sont les vedettes, le voile se lève tout doucement sur l'ampleur du crossover pour nous autre français. Comic Box fait le point

■ **DC en France**. Les lecteurs français ne font pas la fête aux publications DC ces derniers temps. Et c'est fort dommage. Parce que de bonnes choses sortent en librairie et kiosques. Même s'il est vrai que, culturellement, notre beau pays est très "marvelisé", il est impossible d'ignorer ce qu'il se passe chez l'autre grand éditeur de comics de New York. La série **Justice Society** (qui parait dans DC Universe), par exemple est un régal à lire. Geoff Johns et Alex Ross sont tout bonnement en train de tisser un fil rouge aux 70 années d'existence de l'univers DC. Vous ne connaissez pas la JSA ? Séance de rattrappage en page 26 !

■ **Iron Man.** Le film sort enfin sur les écran. L'enjeu est important pour Marvel. C'est la première production de leur studio de cinéma. Si Tony Stark et ses comparses séduisent le box office mondial, Marvel aura les mains libres pour reprendre la main sur le destin de ses personnages à l'écran. S'en suivrait une redistribution des cartes sur le plan des films adaptés de comics. Nous suivons ça avec intérêt comme le prouve notre visite à Marvel Studios (p.80).

■ **HS**. Le **Comic Box Extra#3** consacré à Iron Man et aux héros high tech est toujours en vente chez les marchands de journaux et nos amis des comic shops. Et ça, vous pouvez le croire !

Fabrice Sapolsky, Rédacteur en Chef

SOMMAIRE

06 PARTOUT, DES SKRULLS

22 MILLAR SUPERS

06 EN DIRECT DES USA : VOUS AVEZ DIT SKRULL ?

Le nouvel événement chez Marvel, **Secret Invasion**, implique les Skrulls, ces extraterrestres ennemis des Quatre Fantastiques et de la Terre entière. Ils ont fait bien du chemin depuis leur première apparition. Petit passage en revue des tentatives précédentes d'invasions.

12 PLEINS FEUX SUR... STAR SAPPHIRE

Il y en a qui feraient n'importe quoi pour être à ses pieds. Mais Star Sapphire n'est pas qu'une adversaire sexy de Green Lantern. C'est aussi, dans toutes ses incarnations, une dangereuse mangeuse d'hommes.

14 ENTRETIEN AVEC STEVE EPTING

Il y a trois ans, **Captain America** était une série à la dérive où les équipes créatives ne restaient jamais très longtemps. Tandis qu'Ed Brubaker a pris les choses en main en termes de scénario, Steve Epting est le fil rouge d'une série qui, grâce à lui, a retrouvé sa cohérence visuelle..

18 IN MEMORIAM

Le trimestre écoulé a été douloureux. En l'espace de quelques semaines le monde des comics a perdu plusieurs de ses lumières actuelles ou historiques. Le scénariste Steve Gerber (**Howard The Duck**, **Man-Thing**...), Dave Stevens (créateur du Rocketeer) et le vétéran Jim Mooney (**Supergirl**, **Spectacular Spider-Man**...). Après vous avoir parlé de Stéphane Péru dans notre édito, il convenait d'évoquer le souvenir de ces créateurs...

22 ENTRETIEN AVEC MARK MILLAR

Il a secoué l'univers Marvel à travers **Civil War**. Le souvenir de ses **Ultimates**, de son **Wanted** et d'autres séries passées reste encore vivace... Mais Mark Millar n'est pas homme à se reposer sur ses lauriers. Au moment où il rénove les **Fantastic Four** aux USA tout en sortant **Kick Ass**, il prépare déjà la vague suivante... **1985**, **Wolverine** et **War Heroes**.

28 JSA : PAPY FAIT DE LA RENAISSANCE

La plus ancienne équipe de super-héros au monde est aussi devenue une pépinière de personnages tout en se permettant de concurrencer des séries comme **Mighty Avengers** ou **X-Men** aux USA. Et pourtant, beaucoup sont ceux qui ne voyaient dans ces vieux de la vieille que des croulants qui faisaient double emploi. Histoire d'un lifting réussi...

32 BD : SUPERMAN/BATMAN

Docteur Light a eu la belle vie depuis que ses méfaits passés ont été révélés. Dans **Identity Crisis** les principaux héros de DC n'avaient pas pu lui mettre la main dessus. Puis il y a eu **Un an plus tard**. Maintenant, Superman et Batman ont quelques comptes à régler...

PREVIEW

Rendez-vous en juin pour une nouvelle ration d'interviews, d'articles... Après avoir exploré Secret Invasion, nous étudierons de plus près Final Crisis. Et au menu de la BD, un What If: Et si Annihilation avait aussi touché la Terre, que serait-il advenu de Civil War ? Autrement dit deux crossovers en un !

© DC Comics, INC

32 VOTRE BD : SUPERMAN/BATMAN

55 L'HEROINE OUBLIEE: PUSSYCAT

Le plus bel atout des services secrets de Marvel n'est pas Sharon Carter (petite amie de Captain America). Non, elle est coiffée au poteau par une héroïne plus ancienne et plus délurée. Pour vous, l'agent Pussycat est mise à nu...

56 DARGAUD ENTRE DANS L'ARENE

On n'attendait pas forcément que le vénérable éditeur Dargaud se lance dans les comics. C'est pourtant le cas depuis quelques mois, avec encore quelques sorties annoncées.

58 ENTRETIEN AVEC JOSE LADRONN

José Ladronn opère désormais des deux côtés de l'Atlantique. Non content de sa réputation d'auteur "culte" après des passages remarqués chez Marvel ou DC, le voici qui s'attaque désormais au mythique univers de l'Incal, chez les Humanos...

62 FAITES CHAUFFER LA MARMITE!

Qu'ont en commun des sagas comme 52, Countdown, Immortal Iron Fist ou encore l'actuelle formule américaine de Spider-Man ? C'est simple, un scénariste ne leur suffit pas. Quel intérêt d'écrire à quatre ou huit mains ? Retour sur une pratique à la mode.

66 PLANCHES CONTACT : ALEKSI BRICLOT

Retour d'une rubrique que nous avions délaissé ces deux derniers numéros pour cause de surplus de BD. Mais Aleksi Briclot (**Spawn, Annihilation Conquest...**) comble d'un coup la carence avec des images énergiques et des explications détaillées.

70 ENTRETIEN AVEC CHRIS CLAREMONT

Ce n'est pas la première fois que Chris Claremont nous répond mais le scénariste phare des années 80, tuteur des X-Men, a toujours des choses à dire. D'ailleurs, il se lance lui aussi dans une nouvelle carrière européenne.

74 OÙ SONT PASSES LES 275000 COMICS DE MARVEL?

Le plus gros éditeur de comics a fait don de ses archives à la France il y a bientôt quatre ans. Depuis les nouvelles se sont faites rares. Que sont devenus ces BD ? A quoi servent-elles et, plus important, comment s'en servir mieux ? Représentants des institutions et universitaires parlent...

78 MARVEL STUDIOS

Il est bien loin le temps où l'on pouvait définir Marvel comme un simple éditeur de comics. Aujourd'hui, l'entité Marvel est une hydre opérant aussi bien dans le domaine des jeux vidéos, des films ou encore de l'animation...

LE JOURNAL DU FAN

80 L'ACTU CINÉ/DVD/JEUX

Fan de ciné et de comics, ce bimestre vous propose aussi bien Iron Man qu'une pâle parodie de film de super-héros. Les plus sédentaires pourront ramener Beowulf à la maison...

83 PLACE NET

Les sites du bimestre avec un gros spotlight sur notre propre actualité. Vous l'aviez remarqué ? Le site de Comic Box s'est refait une beauté !

84 CONTROL D'IDENTITE

Il n'y a jamais eu de Marvel #14. Cet antique magazine de Lug s'est arrêté suite aux pressions de la censure. Mais le réalisateur Philippe Roure part d'une hypothèse contraire...

86 GUIDE DE LECTURE

Deux pages de sélections des sorties en kiosques, en librairies et en VO. Même le docteur Don Blake en est devenu marteau...

88 MATCH DE BOX

Vos réactions nous intéressent. Vos dessins et vos photos aussi. Reconnaîtrez-vous qui se cache sous le visage du Joker ? Une chose est sûre, c'est un mordu de comics !

90 CULT CORNER

Alors que les jouets Watchmen se profilent à l'horizon, l'actu, en termes de collectors, c'est aussi ceux de Dark Knight, de Heroes saison 2, de World of Warcraft. Trouvez de la place sur vos étagères, ils arrivent...

92 ALTERNATIVE COMICS

Pionnier de l'alternative, Robert Crumb revient à la charge non pas dans une BD traditionelle mais dans une évocation des héros qui ont forgé le Blues et le Jazz.

93 DERNIÈRES NOUVELLES

Les nouvelles sont tombées ! Qui va les ramasser ? Vous bien sûr, dans ces quatre pages qui épluchent aussi bien l'avenir proche de JMS, de la Justice League que de Spawn.

98 DR. PSYCHO

Dans les histoires de super-héros, l'adversaire est le plus souvent condamné à l'échec. Mais quand l'échiquier devient une vraie obsession, celà peut pousser les personnages à toutes les dérives. Comme quoi, il vaut souvent mieux prendre la Reine que perdre son Roi...

LEXICOMICS

Les comics ont leur jargon. Pour les non-initiés comme pour ceux qui veulent réviser, voici un petit lexique...

Comic-book « Bande dessinée » en anglais. Désigne l'objet. Par extension, les comics (au pluriel, parce qu'on ne dit pas UN comics mais un comic !!!), désignent la bande dessinée américaine.

Creator owned Une série dont l'auteur (et non l'éditeur) possède les droits et les personnages.

Crossover Aventure impliquant plusieurs personnages issus de séries diverses et généralement publiée dans ces différentes séries.

Fill-in Se dit lorsqu'un artiste en remplace temporairement un autre sur une série, pour permettre à cette dernière de sortir dans les temps.

Golden-Silver Age Comics parus avant 1956 (Golden) et entre cette date et la fin des années 1970 (Silver).

Mainstream Courant majoritaire de l'industrie des comics. Dans la pratique, désigne Marvel, DC et Image par rapport aux autres studios « indépendants ».

One shot Littéralement, « un coup ». Désigne une histoire complète, en dehors des séries régulières.

Ongoing Se dit de séries régulières, a priori non limitées dans le temps, par opposition aux mini ou maxi-séries.

Relaunch Pratique éditoriale consistant à relancer une série à partir du numéro 1.

Rough Esquisses ou crayonnés.

Sidekick Jeune équipier d'un super-héros plus connu (ex : Robin, Bucky, etc.)

Spin-off Série dérivée de la mythologie d'une autre (ex : une série dédiée à Robin est un spin-off de Batman).

Story-arc Cycle d'épisodes formant une histoire complète au sein d'une série mensuelle.

Storytelling Narration, mise en scène.

Self-contained Épisode qui se suffit à lui-même, qui n'est pas à suivre.

Tie-in Événement/action/série en rapport avec un(e) autre.

VOUS AVEZ DIT SKRULL ?

APRÈS CIVIL WAR ET WORLD WAR HULK, MARVEL ABAT SON GRAND CROSSOVER DE L'ANNÉE… ET LE VERT Y EST TOUJOURS À LA MODE, ON DIRAIT !

LA NOUVELLE EST TOMBÉE ! IL Y A DES SKRULLS LÂCHÉS SUR TERRE ET ILS FONT L'OBJET DE SECRET INVASION, LE NOUVEL ÉVÉNEMENT CENTRAL PUBLIÉ PAR MARVEL. TANDIS QUE LA MINI-SÉRIE COMMENCE À PEINE AUX ÉTATS-UNIS, LES LECTEURS FRANÇAIS VIENNENT D'ENTRER DANS LE VIF DU SUJET EN DÉCOUVRANT, DANS LES AVENTURES DES NOUVEAUX VENGEURS, QU'ELEKTRA, L'EX DE DAREDEVIL, AVAIT ÉTÉ REMPLACÉE PAR UN DE CES IMPOSTEURS ALIENS VERTS. DÈS LORS, TOUT EST POSSIBLE. TOUS LES HÉROS MARVEL SONT POTENTIELLEMENT SUSPECTS D'ÊTRE DES ERSATZ, CE QUI, DANS CERTAINS CAS, EXPLIQUERAIT BIEN DES CHOSES…

Rien n'aura été épargné aux super-héros de l'univers Marvel. Les événements de **Civil War** avaient jeté de l'huile sur le feu en créant un fossé, deux camps aux philosophies incompatibles qui avaient des allures de parabole sur l'état actuel des États-Unis. Depuis, les choses n'étaient plus les mêmes. Captain America ? Assassiné. Iron Man ? Cela varie selon les séries : au mieux un Ponce Pilate qui se lave les mains du sort d'une moitié de ses collègues, au pire un obsédé de la répression qui se moque de toute idée de liberté individuelle. Tu n'es pas content, moussaillon ? Tu as le droit de prendre ta carte au S.H.I.E.L.D (la police semi-secrète dirigée par Iron Man) ou finir en prison. Et puis, il y a les autres cas particuliers dont la situation n'est pas claire : Captain Marvel (son retour n'a pas forcément eu l'impact qu'on pouvait attendre) ou Sentry (le héros schizo dont les agissements sont pour le moins bizarres). Si certains de ces personnages se révélaient après coup être de simples simulateurs, cela ne serait pas seulement une explication, ce serait une forme de libération. Ce n'est pas la première fois (loin s'en faut) que les Skrulls tentent d'envahir la planète, mais ce qui change c'est que, là, en un sens, les héros pourraient presque l'espérer. Mettez-vous à la place d'un Spider-Man ou Luke Cage (ou même d'un lecteur fan d'Iron Man) un instant : ne serait-il pas séduisant de pouvoir dire que tous les problèmes de ces derniers mois ont été causés par un méchant responsable ? Si Iron Man se révélait être un Skrull, les choses rentreraient à nouveau dans un schéma où il est facile, au moins philosophiquement, de faire la différence entre le bien et le mal (gageons cependant que Brian Michael Bendis va un peu compliquer les choses de part et d'autre). À côté de ça, la difficulté de dépister physiquement les Skrulls ne serait presque qu'une formalité. Mais au fait, c'est quoi, un Skrull ?

THOSE ARE SOME OF EARTH'S MOST POWERFUL WARRIORS!
I DIDN'T SUSPECT THAT THEY'VE ACTUALLY CLIPPED FROM "STRANGE TALES" AND "MARVEL MYSTERY"...
AND EARTH HAS THOUSANDS OF THOSE MODERN SPACE MINES WHICH WOULD DESTROY ANY INVADING ARMY!
NOT TO MENTION AN ARMY OF GIANT MONSTROUS INSECTS READY TO CRUSH ANY ALIEN INVASION!
INCREDIBLE! IT'S UNBELIEVABLE! WE'VE BEEN TAKEN FOR A RIDE! AT ONCE, BEFORE THOSE TERRIFYING CREATURES DISCOVER US...
IF YOU WON'T MARRIED ME, I'LL WHINE, I'LL WOULD SURELY HAVE ALL BEEN SLAIN...

Première apparition des Skrulls : les Fantastiques leur montrent des comics pour les effrayer et les faire repartir ! La science de l'absurde ? (Fantastic Four v1#2)

CES ENVAHISSEURS QUI NOUS RESSEMBLENT

Au demeurant, rien de moins original que l'histoire d'extra-terrestres capable de changer d'apparence pour passer inaperçus parmi les humains. C'est un poncif de la science-fiction largement répandu dans l'imaginaire américain, en particulier à partir de la guerre froide et de la peur hystérique des espions communistes susceptibles d'infiltrer la population américaine. Dès 1954, l'écrivain Jack Finney mettait en forme les grandes lignes de ce genre dans un roman feuilletonesque publié dans Colliers Magazine. Son œuvre, **The Body Snatchers** (en version française **L'invasion des Profanateurs**) inspira plusieurs films au fil des ans. Les aliens qui ressemblent à votre voisin sont légion dans l'imaginaire américain. Chez Marvel,

LEINIL
07
©Marvel

le phénomène est encore plus présent en raison d'une marotte de Stan Lee, pilier historique de l'éditeur : les imposteurs. On les retrouve pratiquement dans toutes les premières séries modernes de Marvel. Dès **Amazing Spider-Man #1**, l'Homme-Araignée est aux prises avec le Caméléon, un maître du déguisement capable de se faire passer pour n'importe qui (y compris Spider-Man lui-même). Dans **Journey Into Mystery #90**, c'est Thor qui tombe sur une espèce extra-terrestre (les Carbon Copy Men) capable d'emprunter l'apparence humaine. Dans **Avengers #2**, les Vengeurs luttent contre le Space Phantom, un métamorphe qui peut assumer l'apparence d'un héros et le bannir dans une autre dimension… Les êtres capables de prendre l'identité du héros ne sont jamais bien loin dans ces épisodes initiaux. On pourrait même dire que c'est, au premier degré, la raison pour laquelle les super-héros Marvel sont peu aimés par la populace de l'univers Marvel (par opposition au concurrent DC, où Superman et ses amis sont admirés par le commun des mortels). Ce sont tous ces imposteurs à répétition qui ont lancé les fondations d'un environnement plus paranoïaque que ce qui existait chez d'autres éditeurs. Mais les ancêtres de ces « changeurs » marvelliens, ce sont les Skrulls, apparus dans **Fantastic Four #2** (janvier 1962). Les Quatre Fantastiques sont encore jeunes et voici qu'un quatuor de gnomes verts aux yeux globuleux s'attaquent à leur réputation en se faisant passer pour eux. Venus de la galaxie d'Andromède, les Skrulls désirent conquérir la Terre. Ils sont, de fait, la première race extra-terrestre mentionnée dans l'univers contemporain de Marvel ! Et, bien sûr, ils n'ont pas fait tout ce chemin pour être nos amis. Aussi cherchent-ils à discréditer ses premiers champions. L'intrépide Mister Fantastic arrivera finalement à les mettre en déroute grâce à un gros coup de bluff : il prend une pile de comics de monstres (**Strange Tales** et **Journey Into Mystery**, autres titres édités par Stan Lee, sont cités) et les présente au chef du détachement Skrull comme étant non pas des histoires imaginaires mais des faits bien réels, rapportés par le dessin. Ces récits montrant des fourmis géantes et d'autres monstres suffisent à effrayer les Skrulls, qui y croient dur comme fer. Ils s'enfuient alors, terrifiés, bien décidés à ne jamais revenir dans une galaxie abritant de telles créatures. Les Fantastiques n'ont ensuite plus qu'à se débarrasser des trois derniers espions Skrulls en les transformant en… vaches. Mister Fantastic révèle alors qu'il a des talents d'hypnotiseur (dont il ne fera guère usage par la suite). Grâce à ses dons, les trois extra-terrestres n'ont pas seulement l'apparence de ruminants : ils sont totalement convaincus d'être devenus de paisibles bovidés [1] ! Après cette cuisante défaite, on pourrait croire que les Skrulls vont se faire oublier ou disparaître dans les limbes, mais on les retrouve dès **Fantastic Four #18**. Entre-temps, l'empereur des Skrulls a visiblement compris la supercherie des comics et n'a plus peur de s'attaquer à la Terre. Père, il a mis au travail ses meilleurs scientifiques pour créer un être capable, seul, de tenir tête aux Quatre Fantastiques : le Super-Skrull. Ce dernier a tout bonnement les pouvoirs de tout le groupe mais multipliés. Là où la Chose est censé pouvoir porter cinq malheureuses petites tonnes, le Super-Skrull peut en soulever une centaine ! Hélas pour l'extra-terrestre, ses superpouvoirs fonctionnent grâce à un rayon émis (visiblement plus vite que la lumière) depuis le monde d'origine des Skrulls. Mister Fantastic le déduit bien vite et s'arrange pour que la Torche Humaine enferme la menace dans une caverne, le coupant de sa source d'énergie. Le Super-Skrull s'échappera plus tard mais les bases de la relation avec cet empire intergalactique sont posées…

Tout au plus notera-t-on dans **Fantastic Four #32** l'apparition de la gentille princesse Anelle (fille de l'empereur), qui montre que finalement tous les membres de la race ne sont pas forcément mauvais. Mais, essentiellement, c'est le Super-Skrull qui tient le haut du pavé et qui, en tant que principal guerrier de l'empire, va continuer d'envoyer les différents super-héros Marvel. D'ailleurs, dès **FF #32**, il cause la mort du père de la Fille Invisible et de la Torche Humaine. Du coup, il est l'un des ennemis qui aura le plus meurtri le sens de la famille des Fantastiques (même le Docteur Fatalis n'est pas arrivé à frapper aussi fort), mais il lui manque l'envergure. Quand on pense aux ennemis susceptibles de faire le plus de mal aux FF, il est rare que son nom soit mentionné en premier.

LA CROISSANCE DE L'EMPIRE

En fait, ce qui va pousser l'empire Skrull à prendre un peu plus d'envergure, c'est l'apparition d'une autre race extra-terrestre de référence : les Kree. En 1967, Stan Lee & Jack Kirby ont un peu plus de recul sur ce qu'ils font dans la série (alors que, dans les premiers épisodes des FF, ils n'avaient aucun moyen de savoir si la revue serait publiée six mois plus tôt). Après avoir lancé des menaces comme le titanesque Galactus, le duo d'auteurs prend le soin de donner plus d'ampleur aux adversaires des Fantastiques. Les Kree font alors leur apparition (**Fantastic Four #64 & 65**). Et, comme il faut bien situer ce nouvel empire dans la cosmogonie Marvel, on va bien vite nous dire que les Kree sont les ennemis héréditaires des Skrulls, semant les graines d'un antagonisme lourd de sens. Comme les enjeux sont revus à la hausse, les Skrulls ne peuvent plus passer pour de petits extra-terrestres naïfs qui se laissent berner par les images d'une BD. Dans une saga publiée entre septembre et décembre 1969 (**FF #90-93**), la Chose est capturée par un Skrull marchand d'esclaves et emmené sur une autre planète que celle que nous avons vue jusqu'ici. Là-bas, la mode veut que les Skrulls prennent l'apparence de gangsters terriens des années 1920, car ils sont friands de cette époque. À l'ère de la prohibition, ils sont en effet déjà passés sur Terre et y ont enlevé un Terrien qui les a initiés à sa culture. Vous noterez que c'est en totale contradiction avec la naïveté des Skrulls de **FF #2**, qui ne connaissaient rien de la culture des habitants de la Terre et y débarquaient visiblement pour la première fois. Mais qu'à cela ne tienne, l'empire Skrull est revu à la hausse pour pouvoir concurrencer les concepts plus récents lancés par Lee & Kirby. Et les choses ne sont pas gagnées au début : les Kree ont l'air plus humains et peuvent ainsi servir de socle à la nouvelle série Captain Marvel, racontant les aventures d'un de leurs espions (Mar-Vell) envoyé sur Terre pour nous épier mais qui s'éprend de la race humaine. La même série aurait alors été difficilement concevable avec un Skrull, plus reptilien en apparence. Dans **Captain Marvel**, Arnold Drake introduit même un moment une autre race ennemie jurée des Kree, les Aakons. Les Skrulls seraient-ils en passe d'être relégués ? Non, d'abord, parce que Drake ne fait pas long feu sur Captain Marvel (et ses idées avec lui), et ensuite parce que le scénariste Roy Thomas a une autre idée…

JOURNAL DE GUERRE

À partir de la fin 1969, la série **Captain Marvel** n'a plus la côte. Le **#19** paraît en décembre mais le **#20** se fait attendre jusqu'au mois de juin de l'année suivante. Un **#21** paraît et plus rien ! Roy Thomas est, depuis quelques années déjà, le scénariste de la série des **Vengeurs**, mais c'est lui qui avait lancé Captain Marvel sous son propre titre. D'ailleurs, Thomas y était déjà adepte de la bonne vieille rivalité Kree/Skrull (dans ses scénarios, on voyait Mar-Vell combattre le Super-Skrull mais aussi réapparaître Annelle, la princesse verte). omme Roy Thomas n'aime pas les histoires qui se terminent en queue de poisson, il utilise alors les éléments de Captain Marvel comme colonne vertébrale d'une saga des Vengeurs. Et, en cherchant à sauver ce qu'il peut du héros Kree, il va ramener au premier plan, dans son sillage, les Skrulls. Roy Thomas fait alors la synthèse de ce qu'on sait de ces gargouilles verdâtres. Dans **Avengers #93**, certains des Vengeurs sont attaqués par d'autres collègues qui, inexplicablement, prennent à un moment la forme de trois vaches… Si vous avez suivi, vous aurez reconnu les trois Skrulls restés sur Terre à l'issue de **Fantastic Four #2**. Plus largement, Roy Thomas va tisser

IRON MAN: DIRECTOR OF S.H.I.E.L.D.
THE WORLD PEACEKEEPING FORCE.
AVENGER
HOW THIS SKRULL WAS ABLE TO SHAPESHIFT AND STAY COMPLETELY UNDETECTABLE--
COMPLETELY?
--BY MUTANT POWERS, MAGIC-BASED POWER SETS AND TECHNOLOGIES.
REED RICHARDS. LEADER OF THE FANTASTIC FOUR

une grande fresque dans laquelle les empires Kree et Skrull se font une guerre sans merci, avec la Terre prise entre les deux feux. C'est un schéma assez différent ce qui se fait à l'époque dans les comics puisque, en général, les scénaristes préfèrent souligner l'importance de la Terre, avec une race essayant unilatéralement de la conquérir. Pour Thomas, la Terre, dans l'imaginaire Kree/Skrull, n'est qu'une arme ou un avant-poste dans la guerre éternelle qui les oppose. Ce n'est que vers la fin que Roy Thomas renoue avec le « terracentrisme » propre aux comics. Les Kree comme les Skrulls sont des races trop anciennes, arrivées au terme de leur évolution génétique, tandis que les humains, eux, peuvent continuer d'évoluer. **The Kree/Skrull War** est une saga qui court de **Avengers #89** à **97**, là où l'introduction de Galactus dans Fantastic Four n'avait duré que trois épisodes.

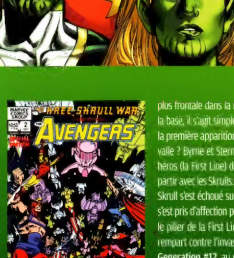
Pourtant, pendant les années suivantes, les Skrulls en tant que race vont avoir du mal à retrouver l'envergure de la guerre Kree/Skrull. Assez curieusement, on commence à les utiliser dans un sens plus chronologique que spatial. Roy Thomas et Jim Craig créent ainsi un super-héros basé dans les années 1950, 3D-Man, dont la spécialité est de chasser les Skrulls qui menacent notre monde dans les années 1950... en particulier l'un d'entre eux, qui a le visage de Richard Nixon, futur président des États-Unis. De là à dire que Nixon, responsable du scandale du Watergate, était un Skrull, il n'y a qu'un pas. En fait, vers la fin des années 1970, les Skrulls semblent occupés ailleurs. Dans la série **Nova**, puis dans **Fantastic Four**, et enfin dans **Rom** (étalée sur ces trois titres, l'histoire dure de 1979 à 1981), on les voit faire le siège de la lointaine planète Xandar mais ils ne portent qu'une très rare attention à la Terre. L'ennui, c'est que, de nouveau, une autre race a pris la place de menace extra-terrestre de référence : dans les aventures de Rom, les imposteurs qui ont infiltré la Terre sont les Spectres Noirs. Eux aussi viennent d'une autre planète et eux aussi peuvent changer d'apparence, il y a donc double emploi... Avec les Spectres Noirs sur Terre, il n'y a scénaristiquement pas besoin des Skrulls. Tout au plus on note que, à l'occasion de la mort de Captain Marvel, ils sont la seule race ennemie qui vient honorer le guerrier à son chevet (les Kree, eux, refusent

(tout hommage). C'est l'apparition du Général Zed-Rao, autre skrull respectable... À moins que, rétroactivement, il faille voir dans cet honneur atypique un indice de la traîtrise des Skrulls, qui préparaient déjà quelque chose en relation avec le retour de Captain Marvel il y a quelques mois ? Allez savoir. D'autant que, plus tard, Marvel sera obligé de revenir sur cet événement. Dans cet album consacré au trépas de Captain Marvel, Jim Starlin a montré tous les super-héros majeurs venus faire leurs adieux à Mar-Vell sur l'un des satellites de la planète Saturne. Problème : Starlin a représenté, entre autres, le Surfeur d'Argent alors qu'à l'époque il est supposé ne pas pouvoir quitter la Terre, où il est piégé. Le scénariste Steve Englehart en tirera bien plus tard un épisode (**Silver Surfer vol. 3#14**) où le vrai Surfeur traque l'imposture. Le personnage argenté vu dans l'album de Starlin est alors démasqué comme étant...un Skrull. Un premier signe avant-coureur de **Secret Invasion** ?

BYRNE ET LES SKRULLS : L'AMOUR-VACHE

En 1983, le scénariste/dessinateur John Byrne va rétablir la présence Skrull pratiquement à lui tout seul. Pour les besoins du numéro anniversaire (**#250**) des **Fantastic Four**, Byrne veut jouer sur les deux séries avec lesquelles il est le plus associé : les Fantastiques mais aussi les X-Men (qu'il a quitté deux ans plus tôt). L'ennui, c'est que les relations se sont plutôt refroidies avec Chris Claremont (le scénariste des X-Men). Alors, à défaut de pouvoir utiliser les vrais mutants, Byrne se rabat sur ce qui lui permettra de faire vibrer la même corde : les FF sont bien attaqués par les X-Men mais, sur la fin de l'épisode, on apprend que les mutants étaient en fait des Skrulls. L'épisode est anodin mais va déboucher sur une véritable « année Skrull » pour l'auteur. Dans **Fantastic Four Annual #17**, il retrouve la trace de ces trois fameuses fausses vaches ou en tout cas... de leur lait. La ville où elles sont restées en pâturage pendant des années est infectée d'une manière inédite. Toute la population est sous l'influence du lait des Skrulls. Bien sûr, les Fantastiques y mettent bon ordre mais la série n'en a pas terminé avec eux. Pour une raison ou une autre, Byrne a décidé de secouer un peu la race. Dans **FF #257**, il fait détruire le monde central des Skrulls (la princesse Anneelle y compris) par Galactus, puis, en 1984, il fait réapparaître le Super-Skrull dans les pages d'Alpha Flight, et l'année suivante **#18** de Fantastic Four repose sur deux soldats (un Kree et l'autre Skrull) se livrant bataille. En 1985, Roger Stern, scénariste ami de Byrne, participe à cette dynamique. Les deux hommes montent une intrigue commune qui s'étend sur **Fantastic Four Annual #19** et **Avengers Annual #14**. L'empire Skrull, privé de son centre administratif, est aux abois et un extrémiste pense même qu'il ne s'en remettra qu'en touchant le fond. Dans une aventure qui implique aussi bien les Vengeurs que les Fantastiques, le Skrull fanatique lance une bombe génétique qui fige tous les membres de sa race dans la forme qu'ils occupent à ce moment-là. Si un Skrull était déguisé en lampe à l'instant T, il est désormais coincé dans cet état sans pouvoir en changer. Et Stern importe les événements dans ses épisodes des Vengeurs : les héros tombent sur les survivants de l'empire Skrull, mené par le Général Zed-Rao (le « Skrull honorable » précédemment cité). Le reste des années 1980 sera passé à montrer la déliquescence de cette race (dans des séries comme Silver Surfer) mais il est plus intéressant de suivre ce que continueront d'en faire Byrne et Stern. En 1991, dans la revue Namor, John Byrne se sert du Super-Skrull pour défaire la mort du héros Iron Fist. Quelques années plus tôt, ce dernier était décédé dans le dernier épisode de la série **Power Man & Iron Fist**. Byrne annulera ce destin fatal en fournissant une explication qui utilise encore une autre race de transmorphes mais également le Super-Skrull (entre-temps, sa race a retrouvé le pouvoir de changer d'apparence). L'idée ? Le Iron Fist n'était pas le vrai et le bon héros peut être ramené sans trop de problème. Dans son passage sur Fantastic Four, John Byrne a également involontairement provoqué la création d'une autre Skrull. À l'origine, il avait cassé le couple formé entre la Chose et son éternelle (jusque-là) fiancée, l'aveugle Alicia Masters, pour rapprocher cette dernière de Johnny Storm (la Torche Humaine), le tout menant éventuellement au mariage des deux tourtereaux dans **Fantastic Four#300**. Le problème est alors que pour beaucoup de lecteurs (et de créateurs), Johnny Storm est avant tout un adolescent immature, pas le style de héros qu'on imagine marié. Encore moins avec la dulcinée de son meilleur ami. Dans les années suivantes, la question est posée : comment défaire ce mariage devenu gênant ? En révélant (dans **Fantastic Four #357**) que l'Alicia Masters

qui a épousé Johnny n'est pas la vraie... C'est (allez, vous l'aviez devinée) une Skrull ! C'est une extra-terrestre nommée Lyja, qui va rester dans les pattes de Johnny quelque temps bien que le mariage soit désormais caduque... Bon, maintenant, si le fait de boire du lait skrull a transformé profondément les habitants de toute une ville, on comprend que Johnny Storm ne saute pas forcément de joie d'avoir partagé, sans le savoir, la couche d'une de ces créatures. Là, du coup, l'utilité des Skrulls remonte alors en flèche : ils sont pratiques aussi bien pour annuler les morts (Iron Fist) que les erreurs de continuité (le Surfeur présent lors de la mort de Marvell) ou les mariages devenus gênants. Mais Lyja n'est que la retombée indirecte des écrits de Byrne. Ce dernier, à nouveau en compagnie de Roger Stern, retouche au sujet de manière bien plus frontale dans la maxi-série **Marvel : The Lost Generation** (2000). À la base, il s'agit simplement de combler le fossé entre la fin de l'âge d'or et la première apparition des Fantastiques. Qui a protégé la Terre dans l'intervalle ? Byrne et Stern ont une réponse : une génération entière de super-héros (la First Line) disparue de la mémoire collective et qui a eu maille à partir avec les Skrulls. Cette série (inédite en France) chronique comment un Skrull s'est échoué sur Terre en 1947 (liant les événements à Roswell) puis s'est pris d'affection pour les humains. Sous le nom d'Effigy, il devient alors le pilier de la First Line, équipe qui va, au fil des ans, devenir le principal rempart contre l'invasion Skrull. La First Line périt dans **Marvel : The Lost Generation #12**, au cours d'une bataille spatiale qui se déroule chronologiquement quelques mois avant l'émergence des Fantastiques. Le récit est raconté en parallèle des aventures de Cassandra Locke, une historienne née dans le futur et qui a remonté le temps pour connaître la vérité. Dans son époque d'origine, les Skrulls sont arrivés à effacer toute trace de leurs méfaits contre l'Humanité et sont sur le point de dominer la Terre en se faisant passer pour une race alliée [2]. À partir de là, Byrne commence à systématiser l'usage des Skrulls comme fondation de l'univers Marvel moderne. Dans le dernier épisode de Lost Generation, des allusions à Reed Richards (Mister Fantastic) et Bruce Banner (Hulk) laissent entendre que ces scientifiques, avant de devenir super-héros, travaillaient déjà à mettre au point des armes contre les Skrulls. Dans un Annual de Hulk, Byrne va jusqu'à transformer en profondeur l'origine du personnage. Ce n'est pas un espion communiste qui a trahi Banner et provoqué l'origine de Hulk, c'est désormais un Skrull. Néanmoins, cette réinvention sera jugée trop extrême et rapidement invalidée par d'autres scénaristes. Et Marvel et Byrne s'étant quittés dans des conditions pour le moins inamicales, l'éditeur n'a pas paru spécialement pressé de mentionner les membres de la First Line. Quelques-uns en réchappaient à la fin et leur présence dans un front anti-Skrull serait pourtant tout à fait logique. Il y a cependant d'autres alternatives...



RÉSISTANCES

Si Marvel : The Lost Generation s'insère rétroactivement avant **Fantastic Four #1**, Byrne et Stern ne sont pas les premiers à avoir pensé à un groupe dédié à la lutte contre les Skrulls. Cet honneur revient à Grant Morrison et Mark Millar. En 1995, ils mettent au point une sorte de cellule clandestine, la **Skrull Kill Krew,** dont les membres sont tous des Terriens qui ont été infectés par... de la viande skrull. Grâce à Byrne, on savait ce qu'était devenu le lait des vaches skrulls. Mais le sort des trois Faux ruminants restait flou. Dans la mini-série Skrull Kill Krew, les scénaristes expliquent qu'elles ont fini à l'abattoir et que toute personne ayant mangé des hamburgers tirés de leur viande est susceptible de développer les mêmes pouvoirs transmorphes tout en étant condamnée à périr d'une sorte de maladie mentale. Du coup, les infectés forment un genre de commando et pourchassent tous les Skrulls qu'ils peuvent trouver sur Terre afin de les abattre et de se venger. L'idée est bâtie autour d'idéaux chers à Morrison : le scénariste est un végétarien convaincu, et inventer une équipe d'anti-héros atteints d'une maladie mortelle pour avoir mangé un hamburger est tout à fait fidèle à sa logique. Encore plus quand, en cette année 1995, Skrull Kill Krew peut se comprendre comme l'une des toutes premières (et rares) allusions que les comics consacreront à la « maladie de la vache folle ». Dans les années 1990, d'autres auteurs viennent toucher aux Skrulls. On les connaissait ennemis farouches des Fantastiques puis des Vengeurs, Chris Claremont et Jim Lee en feront aussi des adversaires des X-Men. Encore que Lee prenne des libertés avec les petits êtres malingres tels qu'on les avait vus dans les premiers FF. Dans **Uncanny X-Men #275-276** (1991), ils deviennent très baraqués et capables de copier un peu plus systématiquement les pouvoirs. Le Super-Skrull ou le faux Silver Surfer pouvaient imiter des héros au prix d'opérations lourdes. La nouvelle caste de Skrulls amenée par Claremont, les Warskrulls, eux, peuvent se connecter à une sorte de machine qui leur permet de télécharger à la demande les caractéristiques d'un individu prisonnier. L'allusion du terme Warskrull n'est pas seulement guerrière, mais crée une analogie avec les fourmis. Les Skrulls que nous avons vus jusqu'ici étaient un peu les fourmis travailleuses de la race. Les Warskrulls sont l'équivalent des fourmis-soldats (et on peut se demander où les Skrulls les cachaient pendant tout ce temps, au lieu de les utiliser dans les conflits). Les X-Men les rencontrent alors qu'ils se promènent dans l'espace... Précisons par ailleurs qu'en 1994 la série Blackwulf vient compléter le tableau racial en révélant l'existence d'une troisième branche de Skrulls, quasiment éteinte : ceux-là sont jaunâtres, plus pacifiques et ne peuvent pas changer d'apparence.

MISSION : INFILTRATION

Ce n'est qu'en 1998 que ces envahisseurs potentiels vissent à nouveau la Terre, d'une façon au demeurant plus chaotique. Peu de temps après être revenu d'une autre dimension, Captain America constate que l'organisation terroriste Hydra a un nouveau chef (Captain America vol.3 #3). En apparence il s'agit d'un véritable malade mental avec un sens dérangé de l'humour, qui se fait appeler « Sensational Hydra ». En théorie, ce personnage grandguignolesque ne pourrait poser une réelle menace, mais dans les épisodes suivants le bon Captain va découvrir qu'il s'agit d'un Skrull qui, à la tête d'un petit détachement, a prévu de semer la terreur sur notre monde. « Sensational Hydra » prend la place du vrai Captain America mais, bizarrement, son plan est de révéler lui-même à l'écran que les Skrulls sont partout. Apparaissant à la télévision (Captain America vol.3 #5-6), ce « Captain Skrull » provoque une panique à travers le monde, chacun soupçonnant l'autre d'être un imposteur. Cette fois, c'est Mark Waid qui opère au scénario. Il lance ainsi plusieurs pistes qui d'ores et déjà semblent se retrouver dans l'actuel Secret Invasion : on note que, dans les deux cas, les Skrulls ont choisi de commencer par remplacer le chef d'une organisation criminelle. La panique quand le faux Cap apparaît à l'écran a le mérite d'expliquer pourquoi, de nos jours, les Nouveaux Vengeurs ne peuvent pas simplement crier aux Skrulls sur la place publique. Dans la saga de Waid, les héros Marvel ont tout simplement vu la panique et le danger d'une révélation si soudaine. Mais ce n'est pas Waid qui va réellement modeler l'utilisation des Skrulls au tournant du siècle. Après Roy Thomas dans les années 1970 et John Byrne dans les années 1980, c'est au tour d'Alan Davis de prendre les choses en main. Dans X-Men vol.2 #89, les mutants

vedettes de Marvel dérivent dans l'espace-temps. Ils se retrouvent ainsi dans l'empire Skrull avant la destruction du monde central et découvrent un satellite où les habitants ressemblent tous à des... super-héros Marvel. Les Skrulls ont visiblement créé une sorte de terrain d'entraînement pour imposteurs en vue

logiques permet comme une progression logique. D'autant plus qu'on reconnaît

différence majeure. Sur la fausse Terre, le mutant Wolverine peut démasquer les

avec les Skrulls contemporains : il n'a pas démasqué la fausse Elektra). En 1999, les Skrulls comprennent vite le problème : le premier qu'ils remplacent est... Wolverine, le seul qui pourrait les dépister. L'affaire s'inscrit ensuite dans toute

sa forme originelle que la fausse Elektra rencontrée par les Vengeurs. Les Skrulls

Skrulls sont les alliés de ce dernier depuis un certain temps et que plusieurs

ainsi une sorte de quatrième branche, après les normaux, les Watchkrulls et [illegible]. En les découvrant, Charles Xavier se fixe une nouvelle mission : [illegible] part vivre quelques temps dans l'espace avec les mutants Skrulls (baptisés le Cadre X), reproduisent le schéma qui a donné naissance aux X-Men. On retrouvera ainsi ces « fixes Skrulls » jusqu'en 2001 (le crossover Maximum Security), [illegible] à laquelle Charles Xavier revient sur Terre et les laisse à la recherche de [illegible] jour destinée (une manière élégante de présenter ce qui, scénaristiquement, se résume à « disparaissez, on ne sait plus quoi faire avec vous »). Et, de fait, ce sera la dernière apparition majeure des Skrulls. Ce n'est pas qu'ils ne feront rien par la suite, mais que leurs prestations seront assez minimes. C'est ainsi qu'on les retrouve comme « menace » dans l'obscure mini-série B-Sides de 2002... Les Skrulls sont alors revenus au même stade que vers la fin des années 1970, avant que Byrne ne s'en mêle...

LA MODE DU VERT

Ce n'est que depuis 2005 que la tendance s'est inversée. Et comment ! Les Jeunes Vengeurs débutent les rejouissances en présentant, dans leurs rangs, un hybride de Skrull, Hulkling, rapidement présenté comme le fils naturel de la Princesse Amnelle et du Kree Captain Marvel. Dans une autre série consacrée à de jeunes héros (les Fugitifs), le Skrull Xavin est non seulement un héros mais ses pouvoirs permettent d'étranges rapports sexuels. Il est amoureux d'une de ses coéquipières alors que cette dernière est homosexuelle. Il utilise donc régulièrement ses pouvoirs pour changer de sexe, de manière que leur couple puisse s'épanouir. Toujours en 2005 (Marvel Knights Spider-Man #13), Peter Parker fait la connaissance de Ethan Edwards, un Skrull qui a été élevé sur Terre depuis l'enfance (et qui est en fait une parodie de l'adolescence de Superman). Ethan veut être super-héros mais se révèle instable. Spider-Man arrive alors à l'orienter vers une vie bien plus pacifique. Un quatrième Skrull (apparu, lui, en 2006) est plus mineur mais se retrouve peut-être plus stratégique dans la progression qui nous mène à Secret Invasion. Dans Marvel Team-Up Vol3. 9, le scénariste Robert Kirkman a inventé le Crusader : un Skrull envoyé par ses semblables pour espionner les vengeurs après leur séparation (Avengers #503) mais qui sest pris d'affection pour la Terre et est finalement devenu un héros. En l'espace de quelques mois,

connu et, au même moment, le Super-Skrull faisait l'objet d'une mini-série liée

Et la présence du Crusader est rétroactivement sidérante : Marvel a carrément montré au grand jour que les Skrulls cherchaient à infiltrer les Vengeurs et partout, claironne même qu'il y a un plan lié aux Vengeurs et peu de gens, finalement, les auront vu venir. En fait, les Skrulls sont tellement partout qu'on peut

couleur de Hulk, pour éviter la confusion. Mais 2005, c'est aussi l'année de la

rétroactivement, livre quelques indices de la présence skrull. Par exemple, si on

à tout d'un numéro de prestidigitation: il a su attirer l'oeil du public sur certains éléments alors qu'il en installait d'autres au grand jour sans qu'ils soient forcément perçus. Puis il a su établir la tension dramatique exactement au moment

Skrulls) et la mort de la fausse Elektra. Le lecteur, lui, se réveille dans un monde potentiellement peuplé de Skrulls et dans lequel il sera intéressant de chercher d'autres traces rétroactives. Le risque, ensuite, est dans la mesure : si Bendis ou Marvel prennent le risque de nous expliquer que formade (ou un personnage équivalent) est un Skrull depuis 1976, la révélation ne saurait plaire au lectorat. Il y a un précédent : lors de la mort du Skrull Wolverine en 1999-2000, les lecteurs de la série du mutant griffu n'avaient pas apprécié qu'on leur dise que ce n'était [illegible] depuis un an et était peut-être le vrai Wolverine [illegible] mais il reste à juger de l'exécution de l'invasion en elle-même... Si la mise initiale de petits hommes verts de l'univers Marvel avait déjà participé à des sagas [illegible], c'est la première fois depuis 1962 que les Skrulls ne partagent pas l'affiche à hauteur égale avec les Kree ou d'autres menaces. Steve Lee et Kelly Kane

en terminant leur histoire par des vaches hypnotisées en

des Aliens effrayés par des comic-books, n'avaient

sans doute pas idée de l'ampleur que prendrait ce concept...

Xavier Fournier

(1) Grant Morrison fait usage d'une astuce similaire à l'issue de sa première saga dans la série JLA : les Martiens Blancs (une autre race d'extra-terrestres transmorphes) sont programmés inconsciemment pour la première fois pour de très innocents citoyens. La JLA de Morrison, tout comme les fantastiques de Lee & Kirby, préfère bizarrement lâcher ces monstres dans la nature en espérant que le conditionnement tiendra plutôt que de les emprisonner sous étroite surveillance.

(2) C'est d'ailleurs un type d'intrigue que John Byrne a particulièrement à coeur. En 1994, dans Danger Unlimited (paru chez Dark Horse), l'auteur avait déjà conté l'histoire similaire d'une race extra-terrestre, les Xterii, qui a conquis la Terre dans une époque future mais s'efforce de cacher le passé, de peur que les humains n'y trouvent la clé pour les vaincre.

TRANCHES DE VIE

STAR SAPPHIRE

Non, quand le personnage fait sa première apparition, c'est en tant qu'ennemie du premier Flash (Jay Garrick), en 1947 (All-Flash #32). La première Star Sapphire fait ainsi ses débuts selon un cliché assez éculé de la science-fiction : il s'agit d'une extra-terrestre venue de la « 7e dimension » qui veut voler tout l'oxygène de la Terre. Forcément, Flash arrive à la mettre en déroute mais elle revient l'attaquer quelques mois plus tard... Malheureusement pour Star Sapphire autant que pour Flash, le crépuscule de la première vague de super-héros est proche. Les aventures du premier super-rapide touchent à leur fin et, avec elles, cette nouvelle ennemie tombe dans l'oubli. C'est en octobre 1962 que le concept refait surface dans la série Green Lantern. Il s'agit de trouver quelqu'un capable de tenir tête à Hal Jordan. Il est déjà accompagné d'une fiancée plus ou moins déclarée (Carol Ferris), qui n'est autre que la propriétaire de la compagnie aérienne où travaille le héros. Mais, si Carol est une forte tête, elle n'est quand même pas du genre à attaquer Green Lantern par elle-même. Alors l'éditeur de la série, Julius Schwartz (qui était déjà le superviseur de All-Flash #32) se souvient de l'ennemie mineure de Flash. Le concept est ainsi cannibalisé et réinventé façon dédoublement de personnalité : Carol entre en contact avec une pierre mystique qui la transforme en nouvelle Star Sapphire, sorte d'égale de Green Lantern mais en version rose et décidément maléfique. Et dans ces cas-là, elle devient une furie qui ne pense qu'à une chose : humilier le héros qu'elle aimait en tant que simple Carol. Les bijoux qui influent sur la mentalité de leur propriétaire sont légion chez DC (pensez, entre autres, au diamant noir d'Eclipso) et Marvel n'a pas manqué de s'en inspirer au moment de créer sa parodie de Green Lantern, baptisée Docteur Spectrum. Entre la bague verte utilisée par Jordan et une autre, jaune, dont se sert son ennemi Sinestro, le joyau rose de Saophire va vite trouver sa place. Puisque les Gardiens de l'Univers (patrons de tous les Green Lanterns) sont alors tous mâles, la pierre rose est attribuée aux Zamarons. Ces dernières sont les femelles de la race des Gardiens, qu'elles ont abandonnée quand elles ont trouvé que leurs hommes devenaient trop intellos et pas assez passionnés. Elles ont sélectionné Carol pour être en quelque sorte à la fois leur héraut et leur reine... Mais cela a créé forcément quelques jalousies. Quelques épisodes plus tard, Carol Ferris doit faire face à Dela Pharon, une extra-terrestre qui estime être une bien meilleure candidate au poste de Star Sapphire. Forcément, c'est alors à Green Lantern de gérer l'affaire. En fait, la problématique des auteurs suivants, c'est que Hal Jordan s'est éloigné de Carol Ferris, qui n'apparaît plus autant dans la série dans les années 1970. Si bien que quand DC lance une nouvelle série consacrée aux ennemis de ses héros (**Secret Society of Super-Villains**) et qu'il faut quelques femmes pour que l'affaire soit mixte, on crée alors une nouvelle Star Sapphire dont l'identité est inconnue. On comprend juste que le joyau rose s'est choisi une nouvelle propriétaire et que cette dernière s'intéresse à Green Lantern tout autant qu'à d'autres héros (en particulier Captain Comet, adversaire fréquent de la Secret Society). De toute manière, elle n'est que temporaire : dans les années 1980, Carol redevient la femme en rose, avec une dose de perversité accrue. Dans **Green Lantern Corps vol.2 #212** (1987) par exemple, pour « prouver sa supériorité de femme », elle s'adonne à un strip-tease face à un paralytique (Hector Hammond, autre ennemi de Jordan). Puis dans **Action Comics Weekly,** elle assassine de sang-froid Katma-Tui, l'épouse de l'autre Green Lantern (John Stewart). Forcément, cet acte lui vaut alors une haine farouche de Stewart, qui tente même de la tuer plusieurs fois, avant que la distinction soit accentuée entre la vraie Carol et la conscience du joyau. Carol redevient une humaine pacifique et la pierre retourne à la remplacante des années 1970. Pendant des années, DC ne se donnera pas la peine de lui donner d'origine réelle et il faudra attendre 2005 et son retour dans l'arc *Crisis of Conscience* (**JLA #115-119**) pour qu'on apprenne qu'il s'agissait... d'une simple hôtesse de l'air, voisine de Jordan. D'ailleurs elle ne survit pas aux événements d'Infinite Crisis, laissant le joyau à nouveau libre de se chercher une nouvelle « porteuse », toujours en vue d'empoisonner la vie d'Hal Jordan. C'est cette quête qui s'amorce dans les prochains numéros de DC Universe, portant les premiers indices d'une saga bien plus globale...

Zenno

Green Lantern n'a que 16 numéros quand Star Sapphire débarque dans sa vie...

Puis elle tente de le démasquer pour l'opposer de force. Elle a beau avoir des atouts, le héros resiste

La Star Sapphire des années 70 aux prises avec Captain Comet, avec le reste de la Secret Society

Les 80's Star Sapphire se fait particulièrement perverse avec ses victimes

Entre la femme en rose et John Stewart ce n'est pas le grand amour

ABONNEZ-VOUS À COMIC BOX

30% D'ÉCONOMIE SOIT 27 € AU LIEU DE 39 €

1 AN D'ABONNEMENT

40% D'ÉCONOMIE SOIT 46 € AU LIEU DE 79 €

2 ANS D'ABONNEMENT

LE MAGAZINE, CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !

NOUVEAU ! ABONNEZ-VOUS PAR TÉLÉPHONE AU 03 44 62 52 95

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement
sous enveloppe affranchie à :
PANINI FRANCE Abonnement-COMIC BOX
Service Geneviève Cedex - E-mail : pantoffan@

ou abonnez-vous par téléphone au : 03 44 62 52 95

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN** et je choisis l'offre avec 30% de réduction, soit 6 numéros pour 27 € (CB001)

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS** et je choisis l'offre avec 40% de réduction, soit 12 numéros pour 46 €** (CB002)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE SEULEMENT JUSQU'AU 31/12/2007
DOM TOM ET ETRANGER NOUS CONSULTER

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____

EMAIL _____ TEL. _____

DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement
☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE
☐ par carte bancaire n° [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ] [ ][ ][ ][ ]
Date d'expiration [ ][ ]
Notez ci-contre les 3 derniers chiffres du numéro inscrits au dos de votre carte près de la signature [ ][ ][ ]

Date et signature obligatoires

CB02

abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire vous êtes amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici ☐

Exposition avec Steve Epting
LE CRAYON ET LE BOUCLIER
Alex SINCLAIR
© MARVEL

LA CARRIÈRE DE STEVE EPTING, L'ACTUEL DESSINATEUR DE CAPTAIN AMERICA, A CONNU PLUSIEURS ACTES. PEU DE LECTEURS SAVENT QUE LES PREMIERS TRAVAUX PUBLIÉS DE L'ARTISTE REMONTENT À 1989. CE VÉTÉRAN A EU DES DÉBUTS DISCRETS MAIS, DEPUIS, IL S'EST BIEN RATTRAPÉ. LE DÉBUT DE LA RECONNAISSANCE AVEC LES VENGEURS, LA PÉRIODE DE LA MATURITÉ GRAPHIQUE AVEC CRUX OU EL CAZADOR, PUIS, ENFIN LES HONNEURS AVEC L'ACTUELLE SÉRIE CONSACRÉE AU VENGEUR ÉTOILÉ. SAUF QUE VOILÀ, LA SUPERSTAR DU TITRE EST MORTE DEPUIS PLUSIEURS MOIS. EST-CE QUE DANS CES CONDITIONS IL EST ÉVIDENT DE MAINTENIR L'AMBIANCE DE LA SÉRIE ? ET QUID DU NOUVEAU CAPTAIN DONT IL A CO-INVENTÉ LE COSTUME. IL ÉTAIT TEMPS QU'EPTING PARLE.

REPERES

Base d'opération :
La Caroline du Sud.

Ses séries phares :
- Avengers (Marvel)
- X-Factor (Marvel)
- Bishop XSE (Marvel)
- Aquaman (DC)
- Crux (Crossgen)
- El Cazador (Crossgen)
- Captain America (Marvel)

Vous dessinez des comics depuis bientôt vingt ans mais, au début, vous œuvriez surtout sur des séries indés comme Dreadstar ou Hammer of God, tout ça chez First Comics. Est-ce qu'à l'époque vous vous imaginiez travailler plus tard sur les super-héros des grosses compagnies ?

J'apprenais le métier. J'essayais de me tracer un chemin. J'étais débutant, à l'époque. On ne gagne en expérience qu'en étant publié... J'étais déjà ravi d'avoir cette opportunité. Je ne rêvais pas d'un « grand » projet. J'étais content d'avoir du boulot et de faire ce que j'aimais.

Vous aimez vos dessins de l'époque ?

Non, non ! Je ne peux plus les voir ! (rires) Je ne comprends même pas que les gens les aient achetés. Je crois que tous les artistes ressentent la même chose.

Vous et Bob Harras avez eu un run conséquent (1991-1994) sur Avengers, qui a sans doute été la première occasion pour le grand public de vous découvrir. Rétrospectivement, est-ce que ce run correspond à ce que vous en attendiez ?

D'une certaine façon, oui. À cette époque, Marvel publiait quelques séries de façon bimensuelle. Je devais donc dessiner ces numéros en dix jours seulement. Ma première expérience chez Marvel était une série avec une équipe importante, mais les délais étaient durs à tenir. C'était un miracle de réussir à les sortir à temps ! Quand je revois ces numéros, je ne suis pas spécialement fier, mais je peux être content de la masse de travail accompli. Durant ces trois ans, j'ai surtout beaucoup appris sur la façon de dessiner des comics. L'encrage était réalisé par Tom Palmer, qui est l'un des meilleurs dans le métier. J'apprenais beaucoup avec lui.

Vous n'aviez pas peur que les gens ne reconnaissent pas votre style ? L'encrage de Tom Palmer n'était pas trop marquant ?

C'était un peu troublant. Son style est très reconnaissable. Quand vous lisez ces numéros, ce sont les dessins de Tom Palmer sur mes esquisses ! (rires) Mais c'étaient bien mes dessins ! Il laissait sa marque. Ça n'était pas grave. Surtout quand on travaille avec un jeune dessinateur, ce que j'étais à l'époque. Mon travail ne transparaissait pas vraiment. Marvel a gardé Palmer sur la série car, je crois, qu'il était déjà dessus depuis dix ans. Il a vu passer des dizaines de dessinateurs, mais il permettait de garder une cohérence sur la série.

Ce run était marqué par une certaine « X-Menisation » des Vengeurs, avec l'apparition de blousons/uniformes pour l'équipe et de tout un équipement qui faisait plus « Strikeforce ». Vous étiez à la base de ces nouveaux designs ou c'était une volonté de l'éditeur ?

Bob Harras était scénariste des Vengeurs et éditeur des différents titres X-Men. C'est pour ça que les deux séries avaient un style semblable. Jim Lee avait « redesigné » tous les costumes des X-Men. Bob voulait apporter un peu de ça dans **Les Vengeurs**. Comme il utilisait des personnages de second plan, et non Iron Man ou Captain America, il était plus libre de les modifier. Les X-Men avaient le vent en poupe à l'époque, les ventes explosaient. **Les Vengeurs**, au contraire, étaient plutôt en recul.

Cela vous a-t-il permis d'expérimenter de nouvelles choses ?

Oui, c'est certain. Image s'est créé durant cette période également. Ils aimaient les pleines pages, très stylées... Marvel voulait faire comme Image pour rester dans le coup.

YOU KNOW, I'M THE ONLY ONE HERE WHO WAS A PART OF THIS TEAM WHEN IT STARTED WAY BACK WHEN !
...SO TAKE IT FROM AN OLD-TIMER WHEN I SAY, YOU DID GOOD TODAY, AVENGERS.
YOU DID GOOD.
A HERO IS MADE HERE, ALONE.

C'était une période difficile pour Marvel. Ils ne savaient plus où ils en étaient, leurs dessinateurs les quittaient. Pourtant, vous êtes resté sur Les Vengeurs. Saviez-vous comment orienter votre style ? Vouliez-vous vous renouveler ?

J'aurais pu être désorienté, mais on m'a clairement indiqué de dessiner « à la sauce Image ». Tout le monde le faisait. C'est que les lecteurs voulaient. Certains d'entre eux auraient peut-être voulu que nous gardions le style Marvel classique, mais la compagnie devait faire plaisir à la majorité.

C'est ce que vous avez fait avec X-Factor, non ?

Les héros portant ces énormes flingues...

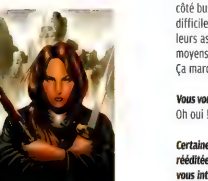
Oui, oui... C'est une époque que je préfère oublier ! (rires)

Vous avez aussi travaillé des minis comme Bishop XSE, Factor X et quelques autres minis ou arcs, comme une histoire des Invaders dans la série Marvel Universe. Là-dedans, quelles sont celles qui vous tiennent à cœur ?

Pleins de bons souvenirs... J'aime plus particulièrement cette saga des Invaders. C'était une excellente histoire de Roger Stern.

Vous n'avez jamais été intimidé par ces géants de l'industrie qui ont travaillé avec vous ?

Oui, un peu. Je n'y pensais pas vraiment quand je travaillais. Je faisais juste mon boulot.



Vous avez eu un court passage chez DC, notamment sur la série Aquaman. Pourquoi ne pas vous être fixé chez cet éditeur ?

En réalité, j'avais été engagé chez DC pour travailler sur **Superman**. Mais quatre ou cinq numéros plus tard, ils ont décidé de réorganiser l'équipe. Ils ont viré tout le monde. J'ai atterri sur **Aquaman** car je collaborais avec Dan Jurgens sur **Superman** quand nous avons été renvoyés. C'est lui qui a repris **Aquaman** et m'a demandé de dessiner la série. **Aquaman** a été arrêté par la suite et DC ne m'a jamais rien proposé d'autre.

Beaucoup de créateurs n'ont pas spécialement bien vécu leur passage chez Crossgen, mais seriez-vous d'accord pour dire que, pour vous, cela a été un tournant ?

Oui, oui. CrossGen n'est jamais devenu ce que tout le monde espérait. C'est dommage... Mais j'ai adoré mon passage chez eux. Je ne regrette rien. Si c'était à refaire, je n'hésiterais pas. J'ai aimé travailler en studio avec tous ces artistes. On apprend beaucoup. Tout le monde apporte une influence différente, de nouvelles techniques, vous pouvez collaborer étroitement avec votre encreur...

Est-ce une leçon que personne n'a su renouveler ? Tous les artistes en sont sortis meilleurs. Tout le monde a eu de meilleurs boulots. Malgré les problèmes, l'ambiance était bonne. Ne croyez-vous pas que ce soit une expérience à renouveler ? Êtes-vous pour le développement des mini-studios ?

Je ne sais pas. Je ne m'occupe pas trop du côté business du monde des comics. Ce genre de structure est très difficile à gérer et à tenir. Il faut payer tous les créateurs, ainsi que leurs assurances maladies, leurs frais... Ça demande beaucoup de moyens. Je doute qu'on revoie de sitôt de gros studios de comics. Ça marche d'un point de vue créatif mais pas financièrement.

Vous vous y êtes fait beaucoup d'amis, au moins !

Oh oui ! (rires)

Certaines « properties » de Crossgen ont refait surface et ont été rééditées depuis par d'autres éditeurs. Sous certaines conditions, ça vous intéresserait de retrouver l'univers d'El Cazador et de dessiner de nouveaux épisodes ?

En fait, on m'a déjà demandé de dessiner de nouveau **El Cazador**. Mais je suis sous contrat d'exclusivité avec Marvel, donc... Je crois qu'ils tentent de relancer la série en ce moment. Ça peut toujours arriver.

C'était une série originale. Personne n'avait jamais fait ça auparavant...

C'est vrai. J'ai été étonné de voir que, bien que des films comme **Pirates des Caraïbes** cartonnent, nous n'avons pas vendu plus de comics (NDLR : **El Cazador** se passe dans l'univers de la piraterie).

C'était peut-être trop tôt...?

Nous avions commencé à travailler sur cette série avant la sortie du film. Nous ne savions d'ailleurs pas qu'il allait sortir. Le comic-book est sorti en même temps. Les Pirates Zombies auraient peut-être mieux marché ! (rires)

En 2004, quand vous avez retrouvé Marvel, vous vous êtes transformé en cover-artist, produisant des couvertures pour plusieurs séries (Thor, Captain America & Falcon, Iron Man...) liées à Avengers Disassembled. Est-ce que dès le début on vous a proposé les dessins de Captain America ou avez-vous eu le choix entre plusieurs séries ?

À cette époque, ils étaient sur le point de relancer **Thor**, **Captain America** et **Iron Man**. Je me suis retrouvé à faire les couvertures de ces séries. Je me doutais que je finirais sur l'une de ces trois séries. Cependant, Ed Brubaker (NDLR : scénariste de **Captain America** par la suite) était encore exclusif chez DC. Ils m'ont donné ces couvertures pour m'occuper en attendant l'arrivée de Ed. Ils avaient envie de me mettre sur Captain America dès le début.

C'est ce qui vous a poussé à venir chez Marvel ?

Non, ils ne me l'ont pas dit tout de suite. J'avais envie de revenir chez Marvel. J'ai grandi en lisant les aventures des héros Marvel. Tom Brevoort m'a demandé si j'avais une préférence, je lui ai répondu que je m'en occupais Je les aime tous ! Il est revenu en me proposant Cap. Ma réponse : « *Aucun problème !* » (rires)

En tant que fan de comics, Captain America représente quoi pour vous ? N'oubliez pas que vous parlez à un Français ? (rires)

Dès qu'on parle de Cap, on a tendance à lui attacher des idées politiques. Ce n'est pas si grave, mais bon... Je n'aime pas le voir comme ça. C'est une vision positive du patriote américain. Il est, en quelque sorte, toutes les bonnes valeurs que représente le drapeau américain. Je ne cherche pas à creuser plus loin. Chacun a le droit de projeter ce qu'il veut à travers ce personnage.

Vous avez fait partie d'une aventure un peu spéciale : une série qui survit à la mort de son personnage. On n'a pas vu le costume de Captain America durant neuf mois. Comment avez-vous réussi à continuer cette série sans son héros ?

Je pense que le casting s'est tellement étoffé et a été si magnifiquement développé par Ed durant les 25 premiers numéros que ces personnages pouvaient continuer de vivre après la mort de Steve Rogers.

En tant que fan, quand vous avez lu le script, vous vous êtes dit : « Wow ! Ils l'ont fait ! » ?

Ouais ! (rires) Je me demandais où ils allaient pouvoir aller. Je ne demande pas les scripts en avance à Ed. Je dois attendre chaque nouveau script. Quand j'ai besoin d'informations, je lui en demande, mais je ne le questionne pas sans arrêt sur la suite de la série. Je ne sais pas quelle direction elle va prendre, mais c'est cela qui est amusant ! (rires)

Marvel a eu l'avantage d'avoir plusieurs équipes créatives sur ce comic-book tout gardant une cohérence. Avez-vous communiqué avec Mike Perkins pour le design de certains personnages ou autres détails ?

Oui, oui. Mike a repris la série vers le numéro #15. Le look général de la série était déjà établi. Le fait de garder le même coloriste a permis de conserver le même aspect visuel durant tout ce temps.

Ramener Bucky, le faire-valoir de Captain America, dans le monde des vivants, c'était à l'époque franchir un gros interdit. En dessinant ces épisodes, vous n'avez jamais eu le moindre doute genre « les fans risquent de détester » ?

Non. J'étais persuadé que les fans ne détesteraient pas cette histoire. Je savais que cet événement ferait du bruit. La plupart des lecteurs semblent apprécier le retour de Bucky. Nous avons eu des retours plutôt chaleureux.

Avez-vous créé les designs du Winter Solider ? Quelles ont été vos références et vos obligations ?

En effet, j'ai réalisé les designs du Winter Soldier. Je devais avant tout créer ce bras bionique, mais je ne me rappelle plus trop le reste... (rires) Ed m'avait expliqué l'évolution du personnage durant la Seconde Guerre mondiale et puis quand les Russes l'ont utilisé. Nous avions imaginé un espion corrompu. Mais nous avons voulu garder le masque. C'est l'élément qui permet de comprendre qu'il s'agisse de Bucky. Les premiers dessins étaient orientés du côté espionnage. Puis nous sommes retournés vers un look super-héros. Ce sont les deux genres combinés.

Vous n'avez pas eu la tentation de changer le personnage au fil des épisodes, alors qu'il retournait à ses racines ?

Nous lui avons simplement coupé les cheveux après qu'il a retrouvé la mémoire. C'était une sorte de signal montrant qu'il revenait à lui.

Le Crâne Rouge est un personnage schizophrène dans la série. Il est deux esprits dans une même personne. Est-ce que vous faites des efforts conscients pour distinguer qui est « aux commandes » de ce corps selon les scènes ?

Je ne sais pas. Pas vraiment. C'est intéressant... Cet aspect est souligné avant tout par le lettrage (la couleur des lettres est rouge). C'est difficile de gérer l'aspect graphique, car il se parle à lui-même dans la même case. Les deux personnalités s'expriment en même temps. Le masque du Crâne Rouge n'est qu'un masque.

Avez-vous été influencé par l'époque Kirby, où le masque était exagéré ?

Un peu. Mais c'est compliqué, car il ne faut pas trop accentuer les traits du masque. Il ne faut pas que ça devienne ridicule. Ça doit rester en partie réaliste. Ce truc marchait parfaitement avec le style de Kirby. Pous nous, ça n'aurait pas de sens.

La scène de la mort de Captain America fait penser à différents assassinats historiques comme la mort de Lee Harvey Oswald. Comment avez-vous « pensé » la scénographie d'un passage si important de la série ?

Ça a été difficile. Je ne pense pas avoir bien réussi cette scène. Le plus complexe fut la foule autour de lui. Il y avait tellement de monde qu'on ne pouvait pas voir qui a tiré. Le tout est très sombre. Je devais prendre en compte le fait que Sharon tire sur Steve sans le montrer réellement. J'ai essayé de faire de mon mieux. On peut toujours se dire après coup : « *J'aurais pu faire autrement.* » J'avais peur de mal lire le script et de dessiner une mauvaise scène. Au moment du coup de feu, Ed m'a demandé de redessiner un visage car il pouvait voir l'assassin, mais c'est tout.

Le jour de la parution, quand l'épisode a eu un retentissement auprès des agences de presse du monde entier, vous y attendiez-vous ?

Non ! Il y avait déjà eu cinq sagas où il avait été tué. Je savais que ça secouerait le monde des comics, mais je n'imaginais pas que ce serait sur CNN ou en première page du New York Post.

Aviez-vous des journalistes devant chez vous ?

Non, non (rires). Devant chez Ed, surtout. Je crois qu'il a donné des interviews deux jours de suite.

Le costume classique de Captain existe depuis 1941 et vous aviez déjà eu l'occasion de le dessiner, en particulier dans Avengers. Est-ce qu'il a été simple de vous accoutumer au costume du nouveau Captain America (que vous avez coinventé avec Alex Ross) ?

Oui, j'aime ce costume. Il fonctionne bien. Il a suscité une polémique mais les fans adorent ça ! Je ne l'ai dessiné que dans quelques numéros pour l'instant. Mais plus je le dessine, plus je l'apprécie.

La fille du Crâne Rouge est une adolescente qui a une idylle avec l'assassin Crossbones. Moralement, c'est quelque chose qui peut vite devenir malsain si votre dessin la montre trop jeune. Vous y apportez une attention particulière ?

Oui, c'est intéressant comme question. Cependant, je ne les ai pas souvent dessinés ensemble. Peut-être que ça se reproduira plus souvent à l'avenir. Je ne pense pas la dessiner trop jeune. Je ne sais même pas quel âge elle a ! (rires)

À un moment dans votre carrière, vous n'avez jamais dit à votre scénariste ou votre éditeur : « Je ne peux pas dessiner cela » ?

Non, je ne crois pas. J'ai surtout collaboré à des séries grand public. Je ne me rappelle pas de ce genre de réaction.

Sur son blog, l'artiste teste ses techniques de peinture numérique dans des registres qui vont plus loin que l'habituel monde des super-héros.

Sur votre site Internet, on voit des dessins colorisés de votre main à l'aide de Photoshop. Pourquoi ne voyons-nous pas ça dans le comic-book ?

Si vous voulez que la série sorte tous les mois, il faut que quelqu'un d'autre la colorise ! (rires). Mais, depuis le numéro #25, je réalisé la couleur des couvertures.

En surfant un peu sur votre blog, on s'aperçoit que vous aimez Spider-Man...

Exactement. Je ne le dessine pas encore, malheureusement !

Imaginons que demain Ed Brubaker abandonne Captain America, vous restez ou vous partez ?

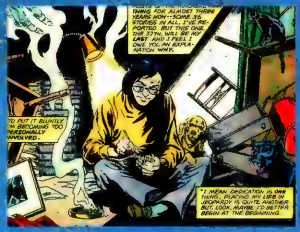
Je ne pense pas que je continuerais sans lui. Ça serait bizarre. Je préfère qu'il remplace l'équipe créative complètement. Je sais que je serai encore sur **Captain America** jusqu'au numéro #50. Peut-être plus loin. Je ne pense pas qu'on fera de rotation d'artistes pour le moment. J'ai aussi d'autres projets sur le feu...

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky
Mise en forme : Pierre Bisson

NÉCROLOGIES

CES DERNIERS MOIS ONT ÉTÉ RAVAGEURS POUR LE MILIEU DES COMICS. EN PEU DE TEMPS, PLUSIEURS FIGURES DE LA BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE S'EN SONT ALLÉES. SCÉNARISTES OU DESSINATEURS, ILS AVAIENT ÉCRIT UNE PARTIE DE L'HISTOIRE DES COMIC-BOOKS NON SEULEMENT PAR LEURS ŒUVRES MAIS AUSSI EN LUTTANT TOUS, À LEUR MANIÈRE, POUR UNE MEILLEURE RECONNAISSANCE.

STEVE GERBER
(1947-2008)

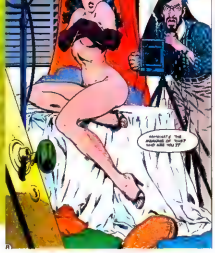


Steve Gerber est né le [illegible] à Mansfield, dans l'Ohio. Il a commencé à travailler dans le milieu des comics à la fin des années 60 chez Marvel, où il a écrit de nombreuses séries, dont Howard the Duck, Man-Thing, Omega the Unknown, Defenders, Nova, Daredevil, Doctor Strange, Foolkiller, Sub-Mariner, Thor, Captain Marvel, Captain Mar-Vell, Iron Man, Spider-Man, Hulk, Fantastic Four, Silver Surfer, Captain America, Avengers, Guardians of the Galaxy, Inhumans, Black Panther, Luke Cage, Power Man, Iron Fist, Defenders, Champions, Ghost Rider, Werewolf by Night, Moon Knight, Marvel Team-Up, Marvel Two-in-One, Marvel Premiere, Marvel Fanfare, Marvel Graphic Novel, Marvel Comics Presents, Marvel Comics Super Special, Marvel Comics Super Action, Marvel Comics Super Adventure, Marvel Comics Super Hero Adventure, Marvel Comics Super Hero Action

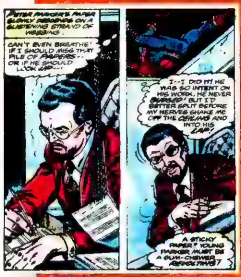
DAVE STEVENS
(1955-2008)

Pour de nombreux lecteurs, la carrière de Dave Stevens se résume à la création d'un personnage (le Rocketeer) et a de jolies couvertures. Mais cet artiste fut déterminant pour le devenir des comics indépendants et du « creator-owned »...

Dave Stevens, c'est un peu le pendant de Steve Gerber. Là où le scénariste de Howard The Duck a souffert de l'ingratitude des gros éditeurs, Stevens a su, lui, construire sa réussite sur l'éclosion des labels indépendants dans les années 1980 et montrer aux autres que c'était possible. À l'age de 20 ans, Dave Stevens fait ses débuts en tant qu'assistant de Russ Manning. Dès 1975, il encre les aventures de son mentor. Deux ans plus tard, il change de registre en concevant des story-boards, en particulier pour divers dessins animés de Hanna & Barbara mais aussi pour « Les Aventuriers de l'Arche perdue ». Ces divers travaux construisent déjà ce que sera la future carrière de l'auteur. Quand il revient sur la « scène comics », en 1982, son concept se nourrit de ses expériences. The Rocketeer témoigne de l'élégance de Manning, Wally Wood ou même d'un Will Eisner, sans oublier une certaine communauté d'esprit avec Indiana Jones : l'histoire se passe en 1938 et raconte les aventures d'un pilote d'avion, Cliff Secord, qui tombe par hasard sur un prototype de fusée dorsale convoitée par les nazis. Il devient le Rocketeer, tout en essayant de garder les faveur de sa belle, largement inspirée par les rondeurs de l'actrice Betty Page. Le costume du Rocketeer est quant à lui droit tiré du vieux serial King Of The Rocketmen (1949). Le tout est teinté d'humour et ne rechigne pas à sortir quelques passages sexy consacrés à la fiancée. Le Rocketeer débute en 1982 comme « bouche-trou » dans les pages de Starslayer #2 (série de science-fiction par Mike Grell), chez Pacific Comics. Notant le succès, l'éditeur décide alors d'utiliser le Rocketeer comme moteur central de sa série Pacific Presents, où Stevens est mis à contribution pour les couvertures. Après, les lecteurs devront s'armer de patience : Stevens est fana de recherches, aussi bien sur l'aviation que sur les années 1930. Il a aussi un plan en tête et, fort de sa connaissance des story-boards, a commencé de travailler sur une proposition d'adaptation au cinéma. Ses paroissiens s'espacent. Pacific Comics disparaît et c'est donc chez des autres éditeurs (Comico puis Dark Horse) que Stevens et son personnage refont surface en 1988 pour une revue cette fois tout bonnement intitulée Rocketeer Adventure Magazine, sans parler d'une réimpression des premiers épisodes parue chez Eclipse Comics. Si le Rocketeer connaît quatre maisons d'éditions en sept ans, c'est que la situation n'est pas rosé pour les sociétés autres que Marvel ou DC. À l'époque, bon nombre de vendeurs de comics classent les autres labels en vrac dans un carton marqué « divers ». Il n'est pas facile de se faire remarquer du grand public dans ces conditions. Pourtant, Stevens et son héros y arrivent (à plus forte raison quand l'illustrateur multiplie les couvertures pour différentes séries). Cette reconnaissance attire quelques jalousies. Ainsi Marvel se réveille un jour en réalisant qu'au fin fond d'un Daredevil, ils ont publié quelques pages mettant en scène un gang nommé les Rocketeers. La grosse société menace alors l'auteur d'un procès... pour utilisation d'un nom qui, en fait, ne lui appartient pas. La démarche restera heureusement sans retombées réelles. En 1991, c'est encore un autre palier de reconnaissance avec la sortie d'un très inégal film Rocketeer chez Disney. Est-ce tout à fait un hasard si, à la même période, les éditeurs indépendants trouveront un nouveau souffle ? Dave Stevens avait non seulement prouvé à de nombreux créateurs qu'il était possible de prospérer en dehors de Marvel et DC, mais aussi qu'une nouvelle économie des comics indés pouvait reposer sur les droits d'adaptation. Et puis, Stevens, c'est aussi l'un des précurseurs qui donne naissance à une école stylistique dans laquelle se reconnaissent des créateurs comme Adam Hughes ou Terry Dodson. Ces dernières années, alors qu'il s'était fait beaucoup plus rare, certains n'avaient pas hésité à penser tout haut que Stevens était aussi un précurseur de l'école image pour ce qui était des dépassements des délais et du peu de production. La vérité était tout autre : Dave Stevens se battait contre une leucémie qui, en fin de compte, l'a emporté le 10 mars dernier alors qu'il travaillait (en toute connaissance de cause) sur un ultime ouvrage intitulé « La vie et l'œuvre de Dave Stevens ».



JIM MOONEY (1919-2008)


PETER PARKER'S PAPER SUDDENLY APPEARING ON A BLAZING STRAND OF WEBBING!
CAN'T EVEN BREATHE! IF I SHOULD MISS THAT PILE OF PAPERS... OR IF DR. DOOM SHOULD LOOK UP!
T-T-THEY'RE WAS SO INTENT ON CAPTURING SPIDER-MAN, THEY DIDN'T EVEN SPOT PETER! MY NERVES MAKE ME CRY THE CREAMS AND INTO HIS LAIR!
A STICKY PAPER? YOUNG PARKER MUST BE A FILM-CHEWING ADDICT!

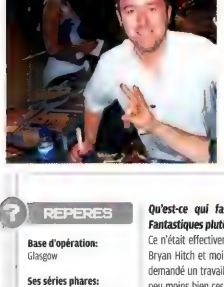
La carrière de Jim Mooney (qui s'est éteint le 30 mars) est encore d'un autre type. Ce dessinateur s'est en effet fait connaître surtout dans les années 1960 et 1970. Peu des lecteurs de ses épisodes de Supergirl, Spider-Man ou l'Homme-Chose savaient qu'il opérait depuis 1940, parce que, à l'époque, il n'était pas systématique d'être crédité par l'éditeur.

Quand Jim Mooney commence à travailler pour les comics, il a 21 ans. Ce qui en fait déjà un « vieux » parmi certains de ses collègues. Les auteurs employés chez les dessinateurs débutants ne se découragent pas trop (peu salaire). Très vite, il devient l'un des artistes employés par le studio Iger/Eisner et sa production est ainsi diffusée chez différents éditeurs de l'époque. Ami de George Tuska ou de Nick Cardy, il finit lui-même par aller chercher du travail auprès de différentes maisons d'édition, comme Fiction House et Marvel Comics (qui n'a pas encore pris l'appellation Marvel mais Timely). Il dessine surtout des histoires de jungle Animals (jusqu'en 1946, date à laquelle le concurrent DC Comics, via comme « Animal » de Bob Kane ou Batman. En fait, la politique de l'époque veut que Kane signe tous les épisodes. Le précédent « nègre » de Kane, Dick Sprang, vient de rendre ses tables. Jim Mooney dessine donc pendant quelques années Batman mais les lecteurs ignorent puisque, officiellement, tout reste réalisé par Kane. D'autant que le mot d'ordre est naturellement d'éviter de livrer un travail au style trop marqué, qui ferait que le lecteur découvrirait le pot aux roses. Au bout de quelque temps, Mooney est mûr pour des séries où il peut être davantage lui-même, graphiquement parlant. D'abord on lui confie les aventures en solo de Robin dans Star-Spangled Comics, puis il va s'envoler une sorte d'expert des ados. C'est l'épouse de ses premiers Superboy ou d'une infidélité avec Dial A For Nora, reine de la jungle. Sorte d'ancêtre de Shanna, publié par Marvel dans les années 1960. Sa vraie bouffée d'air vient dans ce qu'il est convenu d'appeler le Silver Age. Mooney devient l'artiste attitré de Supergirl entre 1959 et 1968. Lorsque Dial H For Hero (l'histoire d'un garçon qui se transforme en super-héros différent à chaque fois qu'il utilise un mystérieux cadran). Assez curieusement, il convient de noter que Mooney travaille trop incertain pour s'y livrer totalement. Il travaillait par ailleurs selon qu'il quantiquare, pour ménager ses arrières. Sentant que ses options se fermaient chez DC, Mooney retrouve le chemin de Marvel (toujours rondement). Il garde un bref chez DC). Stan Lee l'y accueille à bras ouverts et l'initie au nouveau style maison en lui faisant d'abord encrer John Romita Senior sur Amazing Spider-Man, puis John Buscema sur Thor. Ce passage incite de nombreux lecteurs marvelophiles à penser que Jim Mooney est un jeunot qui vient de jouer les apprentis avant de pouvoir dessiner ses propres séries (Man-Thing, Omega The Unknow, Spectacular Spider-Man, Ms. Marvel...). Le style de Mooney est alors très identifiable : ses personnages ont quelques expressions types qu'ils utilisent souvent un jeu d'ombres sur les pommettes. Son héros adolescent type emprunte beaucoup au Peter Parker de Romita mais aussi au Superboy que Mooney dessinait chez DC. Ses héroïnes blondes arborent de longs cheveux et des yeux clairs. Pourtant, trouvant sa représentation des jeunes sans doute un peu datée ou simpliste, Marvel lui propose dans les années 1970 de se spécialiser dans des séries pour les lecteurs plus jeunes, comme les Spidey Super Stories (histoires de Spider-Man pour jeunes enfants, publiées en France dans la série Spidey de Lug) ou des comics promotionnels (Spider-Man, Firestar, and Iceman at the Dallas Ballet Nutcracker). Mooney reste très actif jusque dans les années 1980 qu'il commence à ralentir le rythme de sa production. Il ne disparaît pas de la scène et on le voit ainsi contribuer à des revues diverses, comme Lady Supreme, paru sous le label Awesome de Rob Liefeld. L'artiste reste sans doute le plus identifié à ses Dial H et ses Man-Thing, ces derniers écrits par rien de Less. Jim Mooney n'hésitait pas à faire de Gerber qui l'avait été l'un de ses collaborateurs favoris pour la clarté de ses scripts.

EDWARD NORTON
LIV TYLER
TIM ROTH
ET WILLIAM HURT
L'INCROYABLE
HULK
LE 23 JUILLET 2008

SUR TOUS LES FRONTS

© Marvel

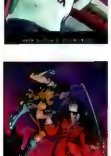


2003. C'EST LA DERNIÈRE FOIS QUE NOUS AVIONS PARLÉ AVEC MARK MILLAR DANS COMIC BOX (C'ÉTAIT DANS LE COMIC BOX ANNUEL#2 POUR LES COMPLÈTISTES). DEPUIS, IL Y A EU WOLVERINE: ENEMY OF THE STATE, ULTIMATE FANTASTIC FOUR, ULTIMATES 2 ET, BIEN ÉVIDEMMENT, CIVIL WAR. AUJOURD'HUI, MARK MILLAR VIENT DE SE LANCER DANS UN NOUVEAU PARI (TOUJOURS AVEC BRYAN HITCH) SUR LES 4 FANTASTIQUES. IL FOURMILLE ÉGALEMENT DE PROJETS EN CREATOR-OWNED, COMME KICK ASS OU WAR HEROES. UN RIEN MÉGALO MAIS TOUJOURS ATTACHANT, MARK MILLAR EST SURTOUT UN DES RARES SCÉNARISTES DE TALENT ACTUEL À POUVOIR VENDRE À PEU PRÈS N'IMPORTE QUOI SUR SON SEUL NOM. MAGNÉTO, SERGE...

REPERES

Base d'opération:
Glasgow

Ses séries phares:
- JLA : Paradis perdu (DC)
- The Authority (Wildstorm)
- Ultimate X-Men (Marvel)
- Ultimates vol.1 & 2 (Marvel)
- Marvel Knights : Spider-Man (Marvel)
- Superman : Red Son (DC)
- Wanted (Top Cow)
- Wolverine (Marvel)
- Civil War (Marvel)
- Fantastic Four (Marvel)
- Kick Ass (Marvel)



Qu'est-ce qui fait qu'on vous retrouve aujourd'hui sur les Fantastiques plutôt que sur une autre série ?

Ce n'était effectivement pas le plan initial. En fait, après les Ultimates, Bryan Hitch et moi-même pensions faire les X-Men. Mais cela m'aurait demandé un travail de recherche assez important vu que je connais un peu moins bien ces personnages que d'autres dans l'univers Marvel : ils ne faisaient pas partie de ceux que je lisais quand j'étais adolescent. Et après y avoir réfléchi pendant un moment, je ne savais pas trop quoi faire avec eux. Je me suis donc farci tous les épisodes des X-Men depuis quarante ans pour savoir de quoi il retournait. Ça m'a pris six mois, à raison de 20 épisodes par jour. Et alors que j'étais en train de trouver quelque chose de pas mal à faire, j'ai appris que Joe Straczynski quittait les Fantastic Four prématurément. C'était une occasion à ne pas rater pour Bryan et moi-même ! Les X-Men allaient se révéler ardus à faire, avec énormément de boulot, aussi difficile que de mettre sur pied les Ultimates. Et comme nous l'avons déjà fait... je sais de quoi je parle. Alors qu'avec les FF, on est dans notre élément, c'est un projet plus raisonnable avec moins de séries gravitant autour. Les FF se suffisent à eux-mêmes et c'est très bien. Ça nous amusait donc de faire cela avant, peut-être de réinventer la franchise X-Men un jour. Et franchement, d'un point de vue financier, c'était probablement insensé, parce que les X-Men vendent toujours beaucoup plus que les 4 Fantastiques qui sont rarement dans le Top 10. Mais c'est ce que nous voulions faire.

Lequel des quatre aimez-vous plus particulièrement écrire ?

J'ai envie de vous dire que je les aime vraiment tous. Si vous me dites Justice League, je vous dis Superman et Batman. Sur les Vengeurs, c'est Captain America et Iron Man, Cyclope sur les X-Men. Mais pour les FF... J'aime sincèrement les quatre personnages. C'est drôle, parce que c'est comme quand on demande à une mère de choisir lequel de ses enfants elle préfère. C'est juste impossible. Et justement parce qu'ils sont une famille, ça les rend indissociables.

Comptez-vous utiliser le côté un peu plus sécuritaire de Reed Richards qu'on voyait dans Civil War ou bien c'est de l'histoire ancienne ?

Non, je n'ai pas vraiment aimé cette caractérisation de Reed Richards... Mais je n'ai pas eu l'occasion de développer ce que j'aurais voulu. Comme vous le savez, lors de la parution, nous étions en retard et Marvel a fait créer un certain nombre de comics pour meubler. Civil War, c'est avant tout l'aventure de personnages, comme Tony Stark, qui se battent parce qu'ils pensent qu'ils prennent la bonne décision. Red Richards pense pareil. Mais [Reed] est quelqu'un qui aime avoir le contrôle de la situation et, en ce sens, c'est un personnage intéressant. Et c'est un chic type, il est plus sympathique que ça à mes yeux...

Lors d'une précédente interview, Bryan Hitch nous disait avoir beaucoup plus de plaisir et en tout cas moins de pression à travailler sur les FF que sur les Ultimates. Est-ce que pour vous il y a aussi une différence en terme d'écriture ?

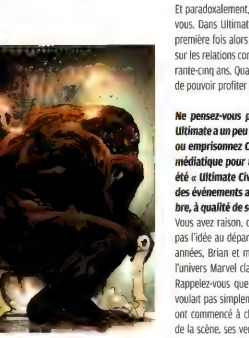
Oui, je pense. Sur les FF, nous avons cette longue lignée de créateurs qui étaient là avant nous, comme Stan Lee et Jack Kirby. Waid & Wieringo, Thomas et Buscema. Ils ont montré la voie, les limites. Les FF, c'est une succession d'équipes qui ont entretenu le mythe. Alors qu'avec les Ultimates, nous avions une sacré responsabilité : il s'agissait ni plus ni moins que de recréer l'univers Marvel ! Avec l'impératif d'en faire une série accessible et fun. On ne pouvait pas se permettre d'échouer. Les Ultimates devaient être un succès, c'était une grosse pression !

Vous avez signé pour 16 épisodes, ce qui est beaucoup plus que vos runs habituels ces dernières années. Mais, en même temps, c'est terriblement court. Vous pensez que vous aurez fait le tour des FF en 16 numéros ?

J'ai mis mes idées sur la table pour ce nombre d'épisodes. Mais les FF sont construits comme un soap-opera, et les soap-operas sont sans fin. Il y a toujours matière à rajouter des histoires si elles sont bonnes. J'ai placé des éléments tout au long de mon run qui pourraient me permettre de continuer au-delà [des 16 épisodes prévus]. Si j'en ressens le besoin, pourquoi pas en faire plus ? Mais j'ai fixé cette limite pour pouvoir me consacrer à mes propres créations. Fantastic Four est la dernière série régulière que je ferai à plein temps pour Marvel. Aussi grand que soit mon amour pour tous ces personnages, je veux créer les miens et les faire vivre.

Est-ce que vous pensez utiliser la « famille étendue » des Fantastiques, comme le Black Panther et les autres héros issus de la série ?

Je voudrais surtout étendre la famille par moi-même, avec de nouveaux personnages. Nous avons ramené le premier amour de Reed, avant Sue,



Ci-dessus : le monstre-étron de Wanted.

Ci-dessous : Ultimates phase III, c'est War Heroes, chez Image.

dans les premiers épisodes du run. Elle va devenir un personnage important dans le premier story-arc. La nouvelle petite amie de Johnny également va avoir un rôle clé dans le second story-arc. Elle fait partie d'une nouvelle super-équipe de vilains qui va aussi faire son apparition et concurrencer, d'une certaine manière, les FF. J'ai aussi imaginé les cousins écossais de Reed et on va les rencontrer d'ici peu. L'un d'eux est évêque. Ce sera l'occasion d'une histoire un peu horrifique. Et dans le dernier arc, nous aurons les deux hommes qui clament qu'ils ont été entraînés par Fatalis. Tout ça est donc relié aux FF et nouveau en même temps !

Vous avez cocréé la série Ultimate Fantastic Four puis écrit une douzaine de numéros de la série (illustrés par Greg Land). Maintenant que vous écrivez la version classique de ces personnages, en quoi les deux titres sont-ils différents ?

Ce n'est pas tout à fait la même chose. Les personnages ont 10-15 ans d'écart, les Ultimate étant plus jeunes, ils n'ont pas les mêmes réactions. Et paradoxalement, vous êtes tranquillisé par l'énorme continuité derrière vous. Dans Ultimate FF, par exemple, il a fallu introduire Fatalis pour la première fois alors que dans les FF classiques, vous pouvez vous reposer sur les relations complexes entre Fatalis et l'équipe qui durent depuis quarante-cinq ans. Quand vous arrivez sur une série pareille, c'est une chance de pouvoir profiter de ce passé.

Ne pensez-vous pas que, huit ans après son lancement, l'univers Ultimate a un peu montré ses limites ? Si vous démasquez Spider-Man ou emprisonnez Captain America dans Civil War, ça une résonnance médiatique pour un nombre énorme de gens alors que si cela avait été « Ultimate Civil War », le public n'aurait pas ressenti ça comme des événements arrivant aux « vrais » personnages.. Pour bon nombre, à qualité de script égale, ça restera l'univers secondaire, non ?

Vous avez raison, c'est une remarque intéressante. Ce n'était sans doute pas l'idée au départ. Quand l'univers Ultimate a démarré, il y a quelques années, Brian et moi avons essayé de nous éloigner le plus possible de l'univers Marvel classique, parce que c'est ce qu'on nous avait demandé. Rappelez-vous que les ventes étaient très mauvaises et que Marvel ne voulait pas simplement dupliquer ses comics existants. Et puis les choses ont commencé à changer, l'univers Marvel classique revenant au-devant de la scène, ses ventes sont remontées en flèche et du coup, c'est là que l'action devait se passer.

Vous avez encore des récits à raconter dans l'environnement Ultimate, ou vos prochains projets (« non-creator ») chez Marvel ne seront consacrés qu'à l'univers Marvel traditionnel ?

FF... Cet univers compte beaucoup pour moi, j'étais là au début. Mais il y a aussi une part de moi qui a envie de faire de nouvelles choses. C'est sûr que j'aimerais un jour revenir sur les Ultimates. Ce n'est pas une promesse que je fais là, mais nous avons évoqué l'idée de faire Ultimates 10 ou 12. Le but, c'est raconter l'histoire des personnages dix ans après les événements du début.

Est-ce qu'avoir été le scénariste de Civil War ne donne pas une sorte de pression désormais ? A chaque nouveau lancement, des gens risquent de dire : « Oh, ça a moins marché que Civil War ! »

En fait, j'ai de la pression depuis the Authority ! Vous savez, c'était mon premier gros succès. Et depuis, tout ce que j'ai fait a très bien marché, j'ai eu beaucoup de chance. En fin de compte, on ne sait jamais à l'avance si une série va être un succès ou non, donc je me pose toujours plein de questions. J'ai fait des dizaines de comics depuis sept ans qui ont été classés dans le Top 10, est-ce que ça veut dire que je ne ferais que des succès ? Non. Ce n'est pas grave. Mais, oui, la pression existe.

Pourquoi votre nouvelle mini-série, 1985, s'appelle-t-elle ainsi ? Ça vous plaisait plus que 1984 ou 1986 ?

Ce qui est très drôle, c'est que, au début, je n'avais pas prévu spécifiquement d'année. Je voulais faire une histoire qui se passe au milieu des années 1980. Bon, 1984 était déjà pris depuis longtemps (par le romancier George Orwell, NDLR) ; 1986 était mon premier choix, mais je tenais à ce qu'il y ait des références aux Guerres Secrètes (le gros crossover Marvel de cette époque) et en 1986, c'était déjà la fin... Donc, 1985 restait la seule option. Mais je vais vous dire, ça n'éveille pas plus de choses que ça en moi. Ma période de comic-maniaque absolue, c'est plutôt 1983-1987, je le vois comme un tout. 1985 est une façon très personnelle de ma part de retrouver les comics Marvel qui avaient bercé mon adolescence, qui ont fait de moi un fan. C'était aussi la période où la crème des créateurs bossaient dans le medium : Frank Miller, Walt Simonson, Alan Moore, Howard Chaykin... On n'a jamais vu autant de comics de qualité sortir au même moment. Il y avait des types formidables dans les années 1960. Mais, dans les années 1980, chaque mois, sur 15 ou 20 séries, ces créateurs vous en mettaient plein la vue. 1985 est donc une série nostalgique dans un sens. Le déclic m'est venu en revoyant Indiana Jones avec ma fille de 7 ans. Ce n'était pas démodé. Ça a traversé le temps sans prendre une ride. Parce que l'action se déroule dans le passé. J'ai donc appliqué la même formule à ma série. En présentant les personnages Marvel tels qu'ils étaient dans les années 1980, dans leur version la plus mythique. Dans dix ou vingt ans, on la regardera comme un témoignage de cette époque.

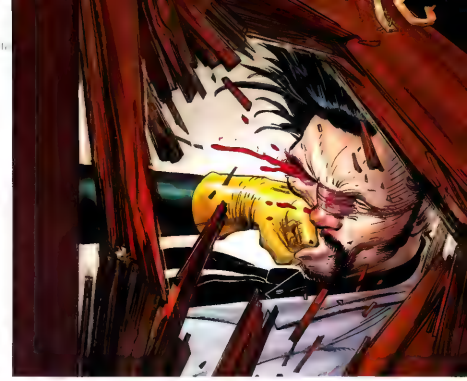
1985 a d'abord été lancé comme un projet qui devait utiliser l'infographie, la photographie et être produit pratiquement dans les conditions d'un film. Le fait que cela devienne une mini-série dessinée de façon plus conventionnelle vous a-t-il forcé à changer des choses dans votre histoire?

Non, pas du tout. On n'a pas vraiment été suffisamment loin avec l'idée de la manipulation photographique pour que ça devienne un problème. J'ai été un peu déçu au début, pour être honnête, car on n'avait produit que 3 pages quand Marvel a demandé à ce que ce soit réalisé de manière plus traditionnelle. Alors, quitte à ce que ce soit comme cela, nous avons choisi un artiste unique, Tommy Lee Edwards. Je voulais quelque chose qui soit réaliste. Son style n'est pas photo-réaliste mais a un rendu qui fait vrai. Et c'est un choix brillant. Je ne vois personne d'autre capable de faire 1985 depuis qu'il est sur le projet !

Avec Civil War, vous avez mis un peu le reste de l'univers Marvel à votre pas et d'autres séries (comme Amazing Spider-Man) ont suivi votre événement. Maintenant que vous écrivez une série située dans cet univers partagé est-ce que vous comptez renvoyer l'ascenseur ? Est-ce que vos Fantastiques tiendront compte des événements extérieurs comme Secret Invasion ?

Non. Je pense que j'ai fait ce que j'avais à faire avec les crossovers géants. Là, je fais des «mind crossovers » entre Fantastic Four, 1985 et Kick Ass. J'ai imaginé un système pour relier mes séries ensemble. Je trouve ça fun à faire et original. Wolverine va aussi croiser les FF à un moment, mais c'est tout pour moi.

A propos de Secret Invasion, Brian Michael Bendis a laissé éclater l'affaire en révélant que l'Elektra qui dirigeait the Hand était un Skrull.



Or, c'est vous qui aviez fait d'Elektra la patronne de cette organisation dans votre arc de Wolverine « Enemy of The State ». Vous étiez déjà dans la confidence ou bien pour vous la Elektra que vous écriviez est la vraie?

Je crois que, au moment où j'ai écrit Ennemy of the State, personne ne savait qu'Elektra était un skrull, à commencer par Brian Bendis lui-même (rires). En même temps, je suis un grand fan et un puriste de l'Elektra de Frank Miller donc si cette Elektra était un skrull, ça laisse une chance à la vraie de revenir, à Miller de le faire et ça, ça m'intéresse aussi en tant que lecteur !

Est-ce que vous avez été étonné de certaines retombées de Civil War qui ne dépendaient pas de vous, par exemple la mort de Captain America, décidée par Ed Brubaker?

Oh, non. Ça a été discuté pendant nos réunions chez Marvel. C'était d'ailleurs une des fins possibles à Civil War. Mais, contrairement à ce que j'ai pu lire, cette fin n'a jamais été produite pour Civil War. Marvel avait décidé que la mort de Captain América aurait lieu dans sa propre série, pas ailleurs. L'épisode est d'ailleurs sorti juste après le dernier de Civil War. Tout était parfaitement planifié.

Un autre projet très attendu, c'est votre « old man Logan » de Wolverine avec Steve McNiven (qui démarre dans Wolverine#66 aux USA). Pour faire court , beaucoup de gens s'attendent à ce que ce soit votre « Dark Knight » ou votre « Kingdom Come » appliqué à Wolverine. Qu'avez vous prévu pour leur prouver le contraire?

Rien ! C'est exactement ce que je vais faire ! L'histoire se passe dans un futur sombre pour les super-héros, une sorte de **Unforgiven (Impitoyable**, un film de Clint Eastwood). J'aime les futurs post-apocalyptiques à la **Mad Max** et je trouvais assez intéressant de faire ça avec Wolverine. Je ne crois pas que ça ait été fait avant. Wolverine est un homme seul qui vit reclus sur la côte ouest des États-Unis. Tout autour de lui a été détruit. Il est toujours cet homme avec un passé incroyable, mais il est usé. Et au moment où commence l'histoire, il est rangé, mais les problèmes et la violence vont vite revenir à lui (rires).

Pourquoi raconter le futur de Wolverine plutôt que celui de Daredevil ou de Ben Grimm?

Je crois que cette histoire de Wolverine dépasse le seul personnage de Logan. C'est le futur de tout l'univers Marvel que je dépeins à travers ses yeux. On part de la côte Ouest jusqu'à la côte Est et on voit progressivement les choses terribles qui sont arrivées aux héros Marvel. Wolverine est aussi seul le personnage emblématique créé depuis les années 1960. Ça le rend incontournable. Punisher aussi, dans une certaine mesure. Mais Wolverine est aussi connu par une grande majorité de gens, au-delà des seuls fans de comics, c'est une icône.

En tant que lecteur de comics, qu'est-ce que vous lisez ces temps-ci ?

Vous voulez dire en dehors des comics de super-héros que je dois fire pour le boulot ? Je dirais que Walking Dead est sans doute mon favori en ce moment. J'aime également tout ce que fait Brian K. Vaughan. J'étais très triste de lire la fin de Y : Le dernier Homme, et j'aime aussi Ex-Machina. Punisher Max est aussi dans ma liste et, là encore, je suis triste de voir Garth Ennis quitter la série. Bon, et dans les comics de super-héros, il y a ceux de Brian [Bendis] comme Ultimate Spider-Man ou Secret Invasion. Ça fait pas mal non ?

Pour vos titres estampillés « Millarworld », vous avez le chic pour recruter des dessinateurs en vue (J.G. Jones pour Wanted, John Romita JR. pour Kick Ass, Tony Harris pour War Heroes...). Comment procédez-vous? Vous choisissez un dessinateur selon le scénario ou est-ce que c'est le choix du dessinateur qui détermine l'histoire?

Généralement, ce sont soit des gens avec qui j'ai déjà travaillé et qui sont des amis, soit des gens que j'admire. J'ai un assez bon œil pour trouver l'artiste qui va coller parfaitement avec le projet que j'ai imaginé. Tous ces artistes que vous avez cités, et les autres, étaient mes premiers et uniques choix pour chacun des projets que j'ai créés.

L'adaptation ciné de Wanted, c'est pour bientôt et les premières images... ne ressemblent pas vraiment au comic-book que vous aviez publié. L'absence de costume, c'est une chose, mais l'histoire semble moins incisive. Il fallait que ce soit politiquement correct pour exister au cinéma?

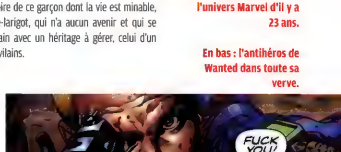
Non. non non... Ce qu'ils m'ont dit dès le début, c'est qu'ils voulaient enlever les blagues sur Hollywood, et j'ai dit oui. Parce que ce qui marche dans les dialogues d'un comic-book ne marche pas forcément à l'écran. J'ai vu le film le mois dernier, et le seul changement est une partie de l'histoire qui a été supprimée, celle où les super-vilains racontent comment ils se sont débarrassés des super-héros. Et c'est vrai qu'ils ont supprimé le folklore et rendu le film plus réaliste. Il est clair que les vannes sur Gollum ou Crâne Rouge n'avaient plus leur place dans un produit grand public. Mais ce qui est important est resté, la structure de l'histoire : l'histoire de ce garçon dont la vie est minable, que sa copine trompe à tire-larigot, qui n'a aucun avenir et qui se retrouve du jour au lendemain avec un héritage à gérer, celui d'un parrain de la ligue des super-vilains.

Ci-dessus : 1985, la mini-série impliquant l'univers Marvel d'il y a 23 ans.

En bas : l'antihéros de Wanted dans toute sa verve.

Vous êtes donc content?

Très content ! Le scénario orignal qu'ils m'avaient présenté au début était plein d'incohérences, c'était trop américanisé. Mais Timur Tibernakov est arrivé et son script est vraiment bon. Ce sera le premier film de super-héros interdit aux moins de 12 ou 16 ans !



Kick Ass (en haut) et Wanted (en bas) : deux facettes d'une même logique Millarienne. Est-ce que tous les fans ne rêvent-ils pas, à un degré ou un autre, d'avoir le pouvoir d'assouvir leurs rêves ?

***Wanted* racontait les aventures d'un jeune homme apprenant à devenir un super-vilain. *Kick Ass*, c'est un ado qui veut devenir super-héros. Les deux séries se répondent, thématiquement parlant... Vous les voyez comme une sorte de yin et de yang?**

Oui. C'est exactement ça. Wanted aurait pu être sous-titré « À grands pouvoirs, grandes possibilités de faire ce qu'on veut ». C'est le contraire du message classique d'un super-héros. Alors qu'avec Kick Ass on a un gamin qui veut changer le monde en étant un super-héros. Il n'a rien, mais il essaye. Il est là pour aider les gens. Et, s'il passe six mois sur un lit d'hôpital, ce n'est pas grave, en sortant, il continue.

Vous avez testé un certain nombre de méthodes de marketing viral pour faire remarquer vos séries. Pour Kick Ass, vous avez monté une fausse « vidéo volée » montrant un combat du personnage. Est-ce que vous ne pensez pas que le marketing viral, s'il peut servir à se faire remarquer, peut aussi comporter des dangers?

Oh mon dieu OUI ! Sans aucun doute ! Je suis toujours ahuri de voir tous ces gens qui disent que c'est horrible de promouvoir son travail comme cela. Mais en tant qu'auteur, je veux que mes histoires soient connues du maximum de personnes. Et il n'y a aucune dignité à avoir sa série annulée faute de ventes ! Kick Ass est le parfait exemple. Le deal avec Marvel/Icon dit qu'ils vous donnent le papier et l'imprimeur. Mais tout le reste est à votre charge ! Vous devez payer les frais créatifs et faire la promotion et le marketing. Si vous ne faites aucun marketing (je le sais, je l'ai déjà fait), vous allez vendre beaucoup moins, 5 ou 6000 exemplaires et vous vous retrouverez à devoir de l'argent à beaucoup de monde. Le premier tirage de Kick Ass#1 s'est vendu à 58 000 exemplaires (aux États-unis, NDLR). Et le deuxième tirage a vendu 15 000 de plus. Je ne vous parle même pas du troisième tirage, prévu en juin, qui n'est pas encore épuisé. En fin de compte, John Romita Jr et moi-même aurons gagné plus d'argent avec Kick Ass#1 qu'avec n'importe quel autre comic-book pour Marvel. Même Civil War m'a apporté moins en vendant 420 000 exemplaires ! C'est donc très très important de faire du marketing...

Et vous n'avez pas peur que le désenchantement des lecteurs soit à la hauteur de l'engouement du numéro 1?

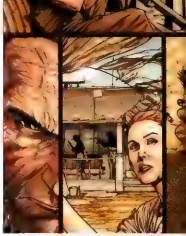
(rires) Toujours ! Si la série n'était pas bien... Mais on fera tout pour ne pas décevoir le public. Et je m'attends à ce que la série soit portée à l'écran rapidement, ce qui va encore augmenter sa notoriété. Jusqu'ici, les critiques sont assez bonnes, nous avons de la chance, je suis très content. On travaille sur le projet depuis neuf mois sans avoir vu le moindre sou jusqu'à aujourd'hui, je crois qu'on méritait que ça paye ! Si ça n'avait pas marché, ça nous aurait mis dans une situation terrible.

Justement, si ça marche, ce sera plus avantageux pour vous financièrement parlant de faire du Millarworld, tandis que les super-héros de Marvel ou DC seront un peu vos hobbies?

Oui. C'est pourtant un très gros risque compte tenu du marché actuel. Généralement, vous devez avoir trois ou quatre épisodes finis avant de lancer le numéro 1 sur le marché. Et vous n'êtes payés pour ce premier numéro que quatre ou cinq mois après sa sortie. Cela veut dire que vous devez bosser neuf mois au moins sans salaire. Et être chez Icon ne change rien par rapport aux autres éditeurs. Heureusement pour moi, mon travail sur Wolverine et Fantastic Four paye les factures pendant que je travaille pour mon avenir avec des séries comme Kick Ass.

On attend prochainement la sortie de vos War Heroes chez Image. Vous avez déjà annoncé que thématiquement c'était un peu la phase III de vos Ultimates, que pouvez-nous en dire?

Je le fais avec Tony Harris, l'artiste d'Ex-Machina. Originellement, je voyais les Ultimates comme une trilogie. Le premier volume introduisait les personnages au sein de l'Amérique d'aujourd'hui. Le second était « voilà ce que l'Amérique peut faire ». Et « Assez de cette Amérique-là » (rires) avec ses guerres préventives, comme en Irak. Le troisième était vraiment inadapté pour l'univers Marvel parce que je ne pouvais pas montrer Ultimate Spider-Man, Ultimate FF et les Ultimates qui se faisaient pourchasser et tirer dessus. J'ai donc préféré créer War Heroes. On y voit un monde dans lequel le terrorisme est dominant et où la seule réponse de l'Amérique est d'envoyer des super-soldats lutter contre le terrorisme islamique. 500 000 personnes avec des super-pouvoirs qui vont crapahuter au Moyen-Orient, ce n'était vraiment pas raisonnable dans l'univers Ultimate (rires).



Plusieurs de vos projets présents et passés mêlent les super-héros à la guerre. Pour les War Heroes, Civil War ou les Ultimates, c'est évident, mais même Kick Ass,

Chosen ou Wanted offrent une définition du monde assez manichéiste. Est-ce que c'est une fatalité pour vous que les choses se règlent par l'affrontement de deux camps?

Je crois qu'historiquement, c'est le cas. Vous savez, je préfère la paix (rires). Mais la guerre fait de bonne histoires. La nature humaine est ainsi faite que le conflit fait partie de nos vies.

Est-ce que vous vous verriez faire du manga ? Est-ce qu'il ne serait pas possible d'envisager un manga écrit par Mark Millar dans une prochaine vague de Millarworld?

Je trouve bizarre que toute personne de plus de 25 ans ait envie d'écrire des mangas (rires). Ma fille aime les mangas. Elle a grandi avec Pokemon. C'est à sa génération d'écrire des mangas. On devrait toujours écrire pour des genres qui nous parlent. Pour moi, c'est les comics. J'aime les mangas en tant que lecteur. Mais ce n'est pas ce que j'aie envie d'écrire, ça sonnerait faux si je le faisais.

Quel regard portez-vous sur la «hollywodization» des comics avec un tas d'auteurs écrivant ensemble dans une même pièce, comme à la TV ?

C'est mon pire cauchemar ! (rires) J'aime ce job parce qu'il m'offre de l'autonomie. Je déteste les crossovers parce que je dois faire des compromis avec d'autres auteurs. Même si ces auteurs sont mes amis, je pense que les meilleures histoires sont celles qui sortent de l'imagination d'un seul auteur. Je n'aime pas l'idée d'écrire la quatrième partie d'une histoire de onze. Je ne partage pas (rires). Et c'est aussi ce que les gens d'Hollywood viennent chercher dans mon travail : Wanted est un film, Kick Ass le sera l'an prochain et entre en production en juin, Chosen a été optionné aussi, etc.

Vous avez été impliqué sur les projets de films de Marvel ?

Oui, j'ai travaillé un peu sur Iron Man, deux semaines environ, il y a environ dix-huit mois. Ils m'ont consulté au moment où ils élaboraient le script. Puis, j'ai pu voir les animatiques 3D et donner mon avis. Je ne sais pas ce que donnera **Hulk**, mais pour **Iron Man**, ça devrait être pas mal.

Vous pensez que le succès des films de super-héros a changé la manière de faire des comics aujourd'hui?

Je pense que deux films ont vraiment influencé notre medium. Le premier est **Spider-Man** et le second est **Sin City**. **X-Men** a ouvert la voie, mais c'est vraiment avec **Spider-Man** que les gens se sont dit « Oh mon Dieu, ces personnages peuvent rapporter plus de 100 millions de dollars ! » À ce moment-là, chaque personnage de comic-book a vu sa valeur et son potentiel augmenter. Frank Miller a prouvé que ce n'était pas une question d'ancienneté, qu'on pouvait faire des films populaires avec des comics plus récents en respectant scrupuleusement l'œuvre originale, comme **Sin City.** S'il n'y avait pas eu **Sin City** et **Spider-Man**, le film de **Kick Ass** n'aurait jamais pu être lancé. Ça me rend optimiste pour **Kick Ass.** Le script vient d'être achevé et il est ultra-fidèle au comic-book, quasiment scène pour scène. Dans les comics, on devient nerveux dès qu'il y a du changement sur les comics qu'on aime (rires), que des gens normaux viennent s'immiscer dans notre petit monde. Du point de vue du créateur aussi, on doit se rappeler que 99 % des créateurs finissent leur carrière en ne possédant rien. Des années de labeur pour n'avoir aucun droit sur ses créations. Et c'est horrible de dire ça des gens que je respecte et qui sont mes amis : la majorité crée pour les grosses compagnies. Peut-être que dans vingt ans, je ne ferai plus un sou grâce aux comics mainstream mais que je continuerai de vivre grâce à des séries comme Kick Ass. Quand nous avons créé Wanted il y a quatre ans avec JG Jones, nous voulions simplement que ça nous appartienne mais nous n'imaginions pas qu'on allait faire un jeu vidéo tiré de notre série. Il sortira à Noël. Nous ne pensions pas qu'on allait toucher des droits sur les passages à la télévision, le merchandising, mais c'est le cas. Les choses changent petit à petit, et vont dans le bon sens. Il y a de brillantes opportunités à saisir.

Enfin, vous connaissez le système depuis toujours... Et vous travaillez pour une grosse compagnie comme Marvel ! Vous ne voulez tout simplement pas que ça dure toute la vie...

Vous savez, si vous êtes un créateur et que vous avez la chance que ça marche pour vous, ce succès ne dure pas. C'est peut-être dix, quinze, vingt ans au maximum. Vous avez donc le devoir de préparer l'avenir en créant vos propres séries pendant le temps ou ça fonctionne pour vous. Et ça ne veut pas dire que Marvel et DC sont des salauds parce qu'ils vous remplacent au bout d'un certain temps. C'est juste normal. À l'inverse, je trouve légitime de me servir de mes comics chez Marvel comme d'une rampe de lancement pour mes propres créations. Et, croyez-moi, c'est plus facile d'écrire Captain America la moitié de sa vie que de faire ce que je fais. Il y a la place pour créer deux ou trois nouveaux personnages importants

Civil War et la "mise-à-l'air" de Peter Parker. Un événement qui a fait le tour des agences de presse.

Propos recueillis par Lise Benkemoun

LA JUSTICE SOCIETY OF AMERICA A LA PARTICULARITÉ DE PARAÎTRE EN FRANCE SELON DEUX CHRONOLOGIES PARALLÈLES. IL Y A D'UN CÔTÉ LA SÉRIE LA PLUS RÉCENTE (PUBLIÉE DEPUIS PEU DANS DC UNIVERSE) PUIS DE L'AUTRE UN VOLUME PRÉCÉDENT (DÉBUTÉ AUX ÉTATS-UNIS EN 1999) QUI PARAIT ICI EN LIBRAIRIE POUR COMBLER L'ÉCART. EN AMÉRIQUE, LE GROUPE REPRÉSENTE EN ORDRE D'IMPORTANCE LA DEUXIÈME LICENCE DE DC, JUSTE DERRIÈRE LA JUSTICE LEAGUE, MAIS PLUSIEURS DIZAINES DE MILLIERS DE LECTEURS DEVANT LES TEEN TITANS. POURTANT, IL N'EN A PAS TOUJOURS ÉTÉ AINSI. LONGTEMPS, LA JSA AURA ÉTÉ LA SÉRIE RÉCLAMÉE PAR LES FANS MAIS ÉCARTÉE PAR LES ÉDITEURS. HISTOIRE D'UN CONCEPT OÙ LES NOTIONS D'HÉRITAGE ET D'INSPIRATION N'ONT PAS DE LIMITE...

S[illegible] première équipe de super-héros qui soit apparue dans la BD américaine[illegible] sur le bout des doigts des événements qui se sont déroulés en 1943. Il n'y aura pas, non plus, de quiz vous imposant de connaître la profession de l'épouse de Hawkman ou le nom de jeune fille de la mère de Wonder Woman. Non, ce qui nous intéresse ici, c'est la manière dont la JSA a su, au fil des années, se réinventer pour rester en phase avec son époque.

Car, si la JSA a connu un tel succès dès ses débuts, c'est parce qu'elle était en parfaite adéquation avec son époque. Elle reflétait les préoccupations de ses lecteurs, leurs espoirs, leurs craintes. Et, quand ces préoccupations ont changé, elle a su changer avec elles. Ainsi, la JSA a été la première à introduire des personnages féminins, des personnages issus de minorités ethniques, des personnages homosexuels, des personnages ayant des problèmes de drogue, etc. Et, à chaque fois, elle a su le faire avec naturel, sans jamais tomber dans le piège du politiquement correct.

Mais, avant d'en arriver là, il a fallu que la JSA passe par quelques étapes. Et, pour bien comprendre ce qu'est la JSA aujourd'hui, il est nécessaire de revenir à ses origines...

L'ÂGE DU CAPITAINE

La Justice Society est aujourd'hui l'un des groupes les plus importants de DC. Pas seulement par sa qualité de membre fondateur de l'Univers DC, mais également par son rôle d'héritage et d'inspiration pour de nombreux autres groupes. Mais, à l'époque de sa création, la JSA n'était pas grand-chose. Elle était même la meilleure chose (sur le plan créatif) qui soit arrivé à la JSA, c'est de disparaître en 1949 (All-Star Comics #57). À partir de là, tout devenait possible...

La Justice Society est aujourd'hui l'un des groupes les plus importants de DC. Pas seulement par sa qualité de membre fondateur de l'Univers DC, mais également par son rôle d'héritage et d'inspiration pour de nombreux autres groupes. Mais, à l'époque de sa création, la JSA n'était pas grand-chose. Elle était même la meilleure chose (sur le plan créatif) qui soit arrivé à la JSA, c'est de disparaître en 1949 (All-Star Comics #57). À partir de là, tout devenait possible...

L'ÂGE DU CAPITAINE

JUSTICE SOCIETY: PAPY FAIT DE LA RENAISSANCE

© DC Comics

de Mike Hammer. En parallèle, les membres de la JSA réapparaissent pas que dans les seules pages de la Justice League. Le premier Flash et le premier Green Lantern Lanterne et Flash deviennent un peu le cœur (et le signe chronologique) de l'équipe. En parallèle, Docteur Fate et le Spectre représentent la puissance tandis que d'autres comme les premiers Docteur Mid-Nite ou Starman) servent à remplir les rangs. Superman, Batman et Hawkman, trop semblables à leur prédécesseurs. Du coup, l'éditeur ne sait pas trop sur quel pied danser...

RÉGÉNÉRATIONS

numérotation du #58 et non pas avec un nouveau #1. Sa prophétie mettra onze ans

« double emploi » de la JSA et de la JLA. Aussi dans Justice League #124 (1975), DC annonce dans un premier temps la ressortie du groupe sous le titre « Super Squad ».

se recommandent bien comme étant la JSA et rien d'autre. DC joue alors sur une formule qui réunit le « cœur » de l'équipe tel que nous l'évoquions (Wildcat, Flash, Starman) les lecteurs découvrent, médusés, la toute nouvelle Power Girl. C'est cette dernière qui va donner au concept sa vraie dimension : au lieu d'être une équipe propre relève dans ses rangs et, du même coup, éviter le problème du double emploi.

que supergirl (cousine du Superman habituel). Mais son apparence et son attitude font la différence. Très vite, la formule fera des petits : plutôt qu'inventer un équivalent Batman : Huntress, qui ringardiserait même le Robin adulte... Hélas, All-Star Comics fera partie d'une suite de titres supprimés vers la fin des années 1970 pour des

la définition des univers multiples de DC. Du coup, il n'y a plus différentes Terres, il n'y a partisan de confiner ces personnages aux années 1940. En 1986, il écrit « Last Days pour sauver le monde. Seule Power Girl et Docteur Fate en réchappent, parce qu'on a besoin d'eux pour d'autres histoires. Alors, la JSA, c'est fini ? Presque.

JSA CONTRE WATCHMEN !

Moore a dû transformer en des personnages légèrement différents pour menaces les désirs de DC qui ne voulait pas « griller » ses héros. Mais une lecture attentive permet de retrouver la trace de la JSA. D'abord, la super-héroïne majeure de Charlton

Assez évident. De même, un autre membre des Minutemen, Mothman, est visiblement dérivé d'Hawkman. Enfin, si la composition du reste du groupe n'est pas une équivalence systématique avec la JSA, le fonctionnement formel des deux groupes est similaire. Parmi les principaux personnages des Watchmen, on note aussi que Docteur Manhattan (originellement dérivé de Captain Atom) se sert à l'occasion de devenant un géant bleuté qui peut stopper des conflits comme celui du vietnam, là où ments humains. Depuis la parution du Watchmen de Moore et Gibbons, il est de bon à un détournement des idées lancées par Moore. Pourtant, bien avant Watchmen, d'activité de la JSA à l'aube des années 1950 n'avait jamais été autrement expliquée que par quelques allusions indirectes. En 1979, dans Adventure Comics #466, le

la JSA s'est retirée, c'est parce que les commissions sénatoriales anti-communistes de dans Watchmen, à la suite d'une mise en cause similaire. Mais, tandis que Power Girl apprend cette sinistre histoire, la JSA se met en marche pour leur réunion annuelle avec la JLA, qui se déroule dans Justice League of America #171-172. À peine arrivé, l'un des membres de la Justice Society est retrouvé mort. Mister Terrific a été assassiné et annulable » (par opposition aux décès multiples du Spectre ou de Red Tornado 2) qui entre « chasse aux héros » et meurtre de l'un d'entre eux. Est-ce à dire que Watchmen serait une copie de ces histoires la JSA ? Certainement pas. Pas plus que Civil War ou trouver les racines d'un récit utilisant l'insertion de héros et le meurtre de l'un d'entre eux, alors c'est bien par la JSA qu'il faut commencer.

CRISE DE CŒUR

Mais, pendant ce temps, la vraie JSA est toujours aux oubliettes. Une sorte de bras de fer s'est engagé entre deux écoles de pensée chez DC. Finalement on retrouve un peu le schéma éditorial des années 1940, où deux bureaux étaient incapables de s'entendre. Il y a ceux qui trouvent que la JSA a fait son temps, que des aventures de personnages déjà adultes dans les années 1940, quatre ou cinq décennies plus tard, vont plus leur place. Ils devraient être morts, oublions-les. Et puis il y a le camp des « pro », qui voudrait simplement ramener ces personnages lettrés et leur donner la place qui leur revient de droit. Ce sont les « pro » qui l'emportent après qu'en 1991 une première mini-série Justice Society of America (se situant dans le passé) a prouvé que le public s'y intéresse toujours. On trouve même un moyen de mettre tout le monde d'accord. On va ramener la JSA en la transformant en équipe...

qui donne le ton de la série. Les dessins de Mike Parobeck tempèrent ce qui aurait été sinon une ambiance assez noire : l'histoire d'un groupe de héros désolées qui regrettent leurs jours heureux. La notion d'héritage est minime. Tout au plus, une publicité mentionne une nouvelle Liberty Belle (fille d'une héroine des années 1940). Mais le

lors du crossover Zero Hour. Les premiers Axiom, Doctor Mid-Nite et Hourman sont

Les « 80 » ont gagné, une morale des héros sont morts ou retirés, l'équipe est désin-

« Etant un grosse observateur, en l'espace d'un an, j'avais découvert les comics américains. Je me souviens d'être resté couché dans l'entrée en les lisant. Et il y avait Batman, Brave & The Bold et la Justice League of America ainsi que la Justice Society of America. La composition de la JSA incluait le Sandman des années 1940, alias Wesley Dodds, qui utilisait d'étranges pistolets soûleurs et portait un masque à gaz ainsi qu'un ensemble... » *Neil Gaiman dans « Masters of The Comic Book Universe Revealed » (2006)* Depuis 1989,

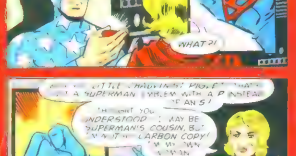
vapeurs soporifiques. Gaiman y trouve l'inspiration en expliquant que ce héros était en quelque sorte le bras armé du vrai Sandman, dieu du rêve, héros onirique d'une nouvelle série... Tandis que l'œuvre de Gaiman devient l'un des piliers du label mature

nouveau Sandman est le bébé du scénariste. Difficile de le lui enlever sans décrédibili-

et Guy Davis se sont vu confier la mission de raconter les aventures du premier Sandman dans une série (Sandman Mystery Theatre) se déroulant dans les années 1940. Et puis, parmi les rescapés de la JSA, il y aussi le Spectre, héros à la fois mystique et morbide qui a droit à sa propre série depuis 1992 et qui fait parfois allusion à ses anciens équipiers. Mais le vrai décor où se produire

ver. Une version du scénariste James Robinson, qui

agile une mini-série nommée « Golden Age ». Elle raconte (en dérivoirs de la continuité habituelle) la fin de la première génération de héros pendant la guerre froide. Le succès de Golden Age pousse Robinson en donne vue dans le milieu et il arrive à proposer une série fondée sur Starman, un autre ex-membre de la JSA. Puisqu'il a eu un malaise lors de Zero Hour, il suffit d'expliquer que c'est son fils qui prend la relève. Un fils qui va demeurant évoque assez les mauvais pendantes des comics des années 1990 : il porte un blouson noir et a beaucoup de réticences à marcher dans les traces de son père. Mais Robinson a en quelque sorte préché le faux pour savoir le vrai. Son Starman va redécouvrir lentement tout l'héritage de son père, voyages dans le temps et l'espace tour



Mister Terrific (le héros assassiné dans les années 1970). En 1999, tous ces vecteurs convergent : il y a désormais trop d'ex-membres ou de descendants de la JSA pour la laisser en jachère. L'équipe est relancée par James Robinson et David Goyer sous le titre JSA en retrouvant les valeurs de l'héritage, mélangeant tradition et modernité. Geoff Johns prendra la suite sur les mêmes bases, la série semblerait hors sujet si elle n'était peuplée que de jeunes héros : elle semblerait démodée si il n'y avait que des anciens. En inversant les deux, Robinson, Goyer et Johns arrivent à un véritable générateur de héros qui se nourrit de tout ce qu'on peut lui donner pour donner de

Society of America telle que récemment relancée : Johns ne perd pas de temps à installer ses personnages, il lui suffit de quelques cases pour qu'une héroïne comme Cyclone (où le fils de Wildcat, ou le nouveau Citizen Steel...) soit définie aussi bien dans ses pouvoirs, ses origines que sa personnalité. Là où la Justice League ne réunit guère que des personnages existants depuis longtemps, la JSA est capable d'en générer

d'ailleurs, qu'une conclusion logique semble pointer. Puisque la JSA est (re)devenue à la fois si importante et commerciale dans le DC moderne, pourquoi n'aurait-elle pas des séries annexes (de la même manière que la JLA ou Green Lantern alimentent plusieurs titres simultanés) ? Une tentative récente (JLA Classified) s'est soldée par un

puis Classified avait été lancée à l'époque où JSA ne vendait que 45 000 exemplaires par mois. Une fois relancée en tant que Justice Society of America, l'équipe a prati-

supplémentaire ? A ce jour, DC n'a rien révélé d'officiel mais des rumeurs de série

à un « Justice Society Infinity » sans préciser s'il s'agissait simplement d'un arc à venir dans la série ou bien d'une nouvelle équipe secondaire. La seule chose certaine, c'est

son temps) à définitivement perdu le fous de les. La JSA, ce n'est plus seulement « la première équipe de super-héros » mais c'est aussi et surtout un espace où les héros

Les scénaristes :

Dan Abnett est considéré comme l'un des auteurs les productifs de la revue anglaise 2000AD. On a vu son nom sur des séries commes **Judge Dredd** ou **Rogue Tropper** mais les lecteurs de comics le connaissent sans doute mieux pour sa production américaine. Il a écrit aussi bien pour Marvel (**Punisher**, **War Machine**, **Death's Head II**...) que DC (en particulier la **Légion des Super-Héros**) ou encore les éditeurs indés. Dan Abnett est aussi un romancier qui a écrit des livres basés sur l'univers de **Warhammer 40000** ou encore sur **Torchwood** (la série dérivée de **Doctor Who**). Dans ses projets comics, il fait le plus souvent équipe avec Andy Lanning, au point que leur tandem signe régulièrement «DnA».

Andy Lanning est non seulement scénariste mais aussi encreur (et plus rarement dessinateur) de BD. Il est connu pour avoir encré aussi bien des épisodes de **52** que d'**Infinite Crisis**... Et il est régulièrement l'encreur de Mike McKone (comme pour le run de ce dernier sur **Fantastic Four** ou pour **Green Lantern**). Il était aussi l'encreur des épisodes de **Legion** qu'il écrivait avec Abnett (dessinés à l'époque par Olivier Coipel). Andy Lanning et Dan Abnett sont également, entre autres choses, les scénaristes de la saga **Annihilation Conquest** (actuellement en cours de publication française) et des séries **Nova** et **Guardians of Galaxy** (cette dernière débutant aux USA).

Le dessinateur :

Mike McKone a débuté à la fin des années 80, participant à divers projets (épisodes spéciaux, annuels...) liés à la **Justice League International** de DC, un titre au ton humoristique. En 1993, il démontre que son style s'adapte à d'autres ambiances en dessinant un arc de **Punisher War Zone**. À partir de là, il alterne entre Marvel et DC. Il est (avec Judd Winick) le co-créateurs des **Exiles**. Il a ensuite participé au lancement de la version actuelle des Teen Titans (en compagnie de Geoff Johns). Puis il a dessiné **Fantastic Four**, alors écrit par J.M. Straczynski. Aux USA, il vient de signer trois numéros de **Green Lantern**... Ceux qui désireraient en savoir plus sur cet artiste peuvent se reporter sur son interview, publiée dans Comic Box Annual #2.

Histoire publiée à l'origine aux USA dans SUPERMAN/BATMAN #43

® & © 2007 DC Comics. All Rights reserved. For the French edition: Copyright© 2008 Panini France. DC Comics
SUPERMAN, BATMAN and all characters featured in this issue and the distinctive names and likenesses thereof, are properties of DC Comics

Je déteste les surprises.
TITANS, ENSEMBLE !
SZZZZZZ
M. WAYNE ! NOUS AVONS UN PROBLÈME DANS LA CHAMBRE DU RÉACTEUR !

LUMIÈRE NOIRE

Dan Abnett & Andy Lanning
Scénario
Mike McKone
Dessins

Andy Lanning, Jonathan Glapion, Rebecca Buchman
Encrage

Jason Wright
Couleurs

Full FX
Traduction & Lettrage

Adam Schlagman
Assistant éditeur

Eddie Berganza
Editeur

SUPERMAN créé par JERRY SIEGEL & JOE SHUSTER
BATMAN créé par BOB KANE

WayneTech et S.T.A.R. Labs ont collaboré pour construire cette station. Son objectif...

... est d'exploiter la matière noire des particules pour en faire une source d'énergie propre et renouvelable.

Pour réussir à contrôler ces immenses flux de données, j'ai demandé à Clark la permission de lui emprunter un processeur kryptonien.

Le processeur de cristal relie directement la station orbitale au coeur de la Forteresse de Solitude.

Avec ce processeur kryptonien hyper-puissant pour alimenter cette expérience, un accident n'aurait pas dû être possible.

JOHN HENRY? PROFESSEUR KALE?

QUE SE PASSE-T-IL?

JE NE SAIS PAS, BRUCE ! LES RELEVÉS DE L'ACCÉLÉRATEUR ONT GRIMPÉ SUBITEMENT !

MAIS LES MESURES DE SÉCURITÉ AURAIENT DÛ TOUT COUPER AUTOMATIQUEMENT.

JE VOIS DE *MULTIPLES* BRÈCHES DANS LA CHAMBRE PRINCIPALE.

Je déteste aussi avoir tort.
ARRRRRRR ARRRRRRR ARRRRRRR
ZZZKK
YEEOOWW
ROBERTS !
LE SURPLUS D'ÉNERGIE A AFFECTÉ LE PROCESSEUR KRYPTONIEN !
MA NIÈCE AURAIT DES PAROLES PLUS FORTES POUR DIRE ÇA, MESSIEURS.
MAIS TOUT A PÉTÉ LES PLOMBS !

NOUS AVONS BESOIN DES PROTOCOLES D ANNULATION MAINTENANT !
QUE LE PERSONNEL SE TIENNE PRÊT POUR L'ÉVACUATION ET...
BON SANG !
#$@¢!
DÉGAGEZ LE PONT PRINCIPAL !
SKKZZZKKTTT
TOI AUSSI, BRUCE ! FUIS !
MAIS, JOHN...
PAS DE DISCUSSION !
Clark avait peur que les choses tournent mal.
Que Bruce Wayne serait inutile. Que ça serait un boulet pour Superman.
Et le fait que Clark ait raison se trouve dans la longue liste des choses que je déteste.

DANS CES MOMENTS-LÀ, JE REGRETTE DE NE PLUS PORTER MON ARMURE.
JE VAIS DEVOIR UTILISER CETTE CLÉ À LA PLACE DE MON MARTEAU !
DÉTRRRUIRE...!
BZAAAAHHHG!
JOHN HENRY ! MET'S TOUT LE MONDE À L'ABRI. JE M'OCCUPE DU RESTE.
D'OÙ VIENS-TU? OH, PEU IMPORTE. J'AURAIS DÛ M'EN DOUTER.
UKKKZZZ!
Quelque chose ou quelqu'un contrôle la matière noire...

– Et je ne crois qu'une seule personne ait l'esprit assez tordu pour se servir des Teen Titans comme menace.
DÉTRRRUIRE SSSSUPERMAN !
Et ce n'est pas bon signe.
ON A ORDRE D'ÉVACUER LA STATION !
LINDERS ? OÙ VAS-TU ? VIENS !
J'ARRIVE. NE T'INQUIÈTE PAS.

Uhhmn ! Les attaques physiques ne leur font rien !
Tentons quelque chose de plus énergique...
LINDERS ! QU'EST-CE QUI TOURNE PAS ROND CHEZ TOI ?! ÉLOIGNE-TOI DU PROCESSEUR ! TU N'AS PAS VU CE QU'IL A FAIT À ROBERTS?

OK, ils m'aiment pas trop ça.
SKROONCHH
Ma vision chaude a l'air de les blesser, mais ils reprennent vite leurs forces.
ZZAAAGHK!
Alors, un petit mélange des deux devrait les garder à distance. Force brute...
LINDERS ! ESPÈCE D'IDIOT ! QUE FAIS-TU?

ZZAAAGHHH!
– suivie de rayons lasers.
DÉTRRRUIRE !
Une minute !
Quel est cet objet à l'intérieur des structures de matière noire ?
MMNNNHHHHHH!
ZZZRAAA

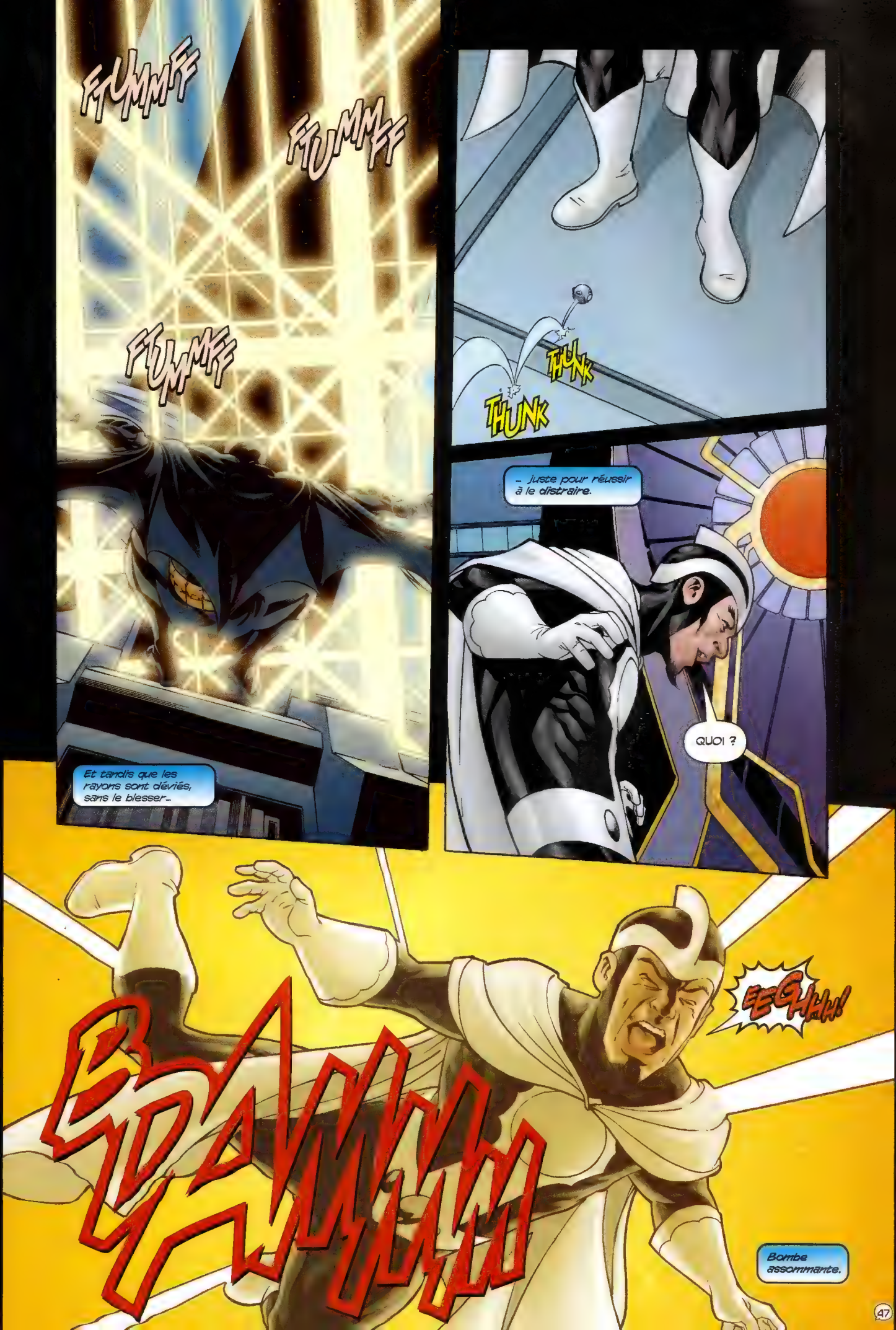
ZzAAAKKKK!
Je dois en attraper un...
Une sorte de projecteur !
- et l'écraser.
SKRUCH!
Ça a marché ! "Aquaiad" a disparu ! Ils ne sont pas faits de matière noire !
ZZROAAAK!
Ce sont des hologrammes ! Faits pour ressembler à des êtres en matière noire ! Encore des jeux de lumières !
Ça confirme mes doutes. Je sais qui est derrière tout ça.
J'espère ne pas arriver trop tard et pouvoir faire quelque chose !

LA FORTERESSE DE SOLITUDE...
LE DOCTEUR...
... EST LÀ.

OH, HOMME D'ACIER, TU ES SI FACILE À BERNER.
QUELQUES HOLOGRAMMES SOLIDES DE CES ABRUTIS DE TITANS POUR TE GARDER OCCUPÉ, PENDANT QUE JE PASSE SOUS TON SUPER-NEZ DÉGUISÉ EN TECHNICIEN DE S.T.A.R. LABS...
... ET J'UTILISE TON PROPRE PROCESSEUR KRYPTONIEN POUR ME TÉLÉPORTER, SOUS UNE FORME PHOTONIQUE, DANS TA FORTERESSE SECRÈTE, NON GARDÉE.
À PRÉSENT, TOUS TES SECRETS ALIENS SONT À MOI. JE PEUX JOUER AVEC TA TECHNOLOGIE...
...AVEC TES ARMES.
PAR QUOI COMMENCER ?
QUELLE MENACE VAIS-JE UTILISER POUR MA VENGEANCE CONTRE LA JLA ? TELLEMENT DE RANCŒUR !

Je n'aime pas les surprises.
Je n'aime pas avoir tort.
WHTHWAK
UGHNN!
Je n'aime pas quand Clark a raison.

BATMAN?
BATMAN?
ICI?
POURQUOI FAUT-IL QUE CE SOIT TOI?
Docteur Light. Psychotique et dangereux. Il mène une vengeance personnelle contre la Justice Le ague.
Des grenades spéciales. Chacune d'entres elles contient des millions de filaments réflecteurs conçus pour dévier et couper les lasers.


FTUMMFF
FTUMMFF
FTUMMFF
Et tandis que les rayons sont déviés, sans le blesser-
THUNK
THUNK
... juste pour réussir à le distraire.
QUOI ?
EEGHHH!
BAM
Bombe assommante.

NnGhh.. ! MA TÊTE... ÇA BOURDONNE.
OÙ ES-TU?
Je dois trouver une arme vraiment efficace pour me mettre à son niveau, et vite.
Accès à la station par connexion avec le coeur de la Forteresse...
- Initialisation du transfert de la matière noire.
Transfert.
QU'EST-CE QUE C'EST ?
DE LA MATIÈRE NOIRE? DE LA MATIÈRE NOIRE !
D'OÙ VIENT-ELLE?

HELLO ?
OH HE !
DOCTEUR LIGHT...
Hein ?
Les pouvoirs de Docteur Light sont inefficaces s'il n'y a pas de lumière à manipuler.
OÙ ES-TU ?
OÙ ES-TU ?
JUSTE ICI.
YAAH!

La station...
Ils sont trop rapides ! Je ne peux plus attraper les autres projecteurs pour les détruire.
DÉTRRRUIRE !
J'ai besoin d'un plus gros bâton...
Parfait !

FSSSSSHH
SKRATTSHHH
LES VRAIS TITANS SERAIENT EMBARRASSÉS EN VOUS VOYANT.
DÉTRRRUIRE !

À présent, j'utilise le cristal comme un prisme pour intensifier ma vision chaude...
SSSKZZT
ÉVAPORÉS. IL NE RESTE PLUS RIEN À PART LES PROJECTEURS...
KRAKKK
KRNNCH KRAKKK
"Une fois Light vaincu, j'ai siphon* mé toute la matière noire et l'ai renvoyée dans le cristal..."

LA FORTERESSE DE SOLITUDE...
ET LIGHT ?
ÉTRANGEMENT, IL A DISPARU.
J'AI LE SENTIMENT QU'IL EST DANS LE CRISTAL, PIÉGÉ DANS SA FORME PHOTONIQUE AVEC LE RESTE DE MATIÈRE ÉNERGÉTIQUE.
DÉSOLÉ QUE L'EXPÉRIENCE AIT ÉCHOUÉ.
LA FAUTE AU SABOTAGE DE LIGHT.
NOUS TENTERONS UNE NOUVELLE APPROCHE.
TU DEVRAIS LAISSER LA TECHNOLOGIE KRYPTONIENNE DE CÔTÉ, CETTE FOIS.
Hmph. JE SUIS D'ACCORD.
EN FAIT, MERCI D'AVOIR VEILLÉ SUR LA FORTERESSE POUR MOI.
J'ESPÈRE QUE CE N'A PAS ÉTÉ UNE TORTURE.
TA DÉCO EST TROP BRILLANTE.
TU CROIS QUE ÇA LE RETIENDRA ?

D'abord, nous devons nous assurer qu'il est bien dedans. Tu sais que je...
Je sais, tu détestes les surprises.
À L'AIDE !
AU SECOURS !
NNNNAAAAHH!
QUOI..? QUI..?
TU M'AS SAUVÉ ! TU M'AS SORTI DE CES TÉNÈBRES ANGOISSANTES !
QUI ES-TU ? QU'ATTENDS-TU DE MOI ?
ÇA, DOCTEUR, C'EST LA VRAIE QUESTION...
QUELLE QUESTION ? POUR LE SAVOIR, LISEZ LES PROCHAINS ÉPISODES DE LA JLA PUBLIÉS DANS DC UNIVERSE...

PUSSYCAT

THE NATIONAL MISADVENTURES OF THE SUPER SPY MIX-UP MISS!
Pussycat
WELCOME TO S.C.O.R.E. SECRET HEADQUARTERS OF RUTHLESS EXTROVERTS
LOOSE SCREWS
DO SACRIFICE IS TOO GREAT FOR THE CAUSE

THE ADVENTURES OF
Pussycat
SEE THE CUTEST CUTIE FROM S.C.O.R.E. AS SHE TAKES ON THE FOUL FIENDS OF L.U.S.T.
I WANT YOU...
TO JOIN ME IN THE COOL-AND-CUDDLY CAPERS OF A FRIENDLY SECRET AGENT ...NAMELY ME!
THE LADY IS A SWINGER!

DARGAUD ENTRE DANS L'ARÈNE

LES ÉDITEURS EUROPÉENS SONT DE PLUS EN PLUS DEMANDEURS DE COMICS ET D'ARTISTES AMÉRICAINS - CE N'EST PAS UN SCOOP... MAIS LE « PETIT NOUVEAU » DANS LA COUR ATLANTISTE N'A RIEN D'UN DÉBUTANT! CAR, SI DARGAUD PUBLIE DIVERS ROMANS GRAPHIQUES DEPUIS UN AN, CELA FAIT DÉJÀ PLUSIEURS DÉCENNIES QUE LA MAISON D'ÉDITION A MISÉ SUR LES COMIC-STRIPS, GARFIELD EN TÊTE. ALORS QU'IL S'APPRÊTE À PUBLIER SENTENCES, L'ÉDITEUR THOMAS RAGON A BIEN VOULU NOUS EN DIRE UN PEU PLUS SUR SON APPROCHE DE LA COLLABORATION TRANSATLANTIQUE, ET LEVER LE VOILE SUR QUELQUES PROJETS À VENIR...

Historiquement, Dargaud était l'éditeur du magazine **Pilote**, qui vit naître Astérix, la Rubrique-à-brac, Blueberry, Valérian ou Philémon, autant de classiques qui firent les riches heures de la BD franco-belge. Par la suite, le « journal qui s'amuse à réfléchir » vit l'éclosion d'un style plus « mature », annonciateur de l'explosion psychédélique des années 1970 (**Métal hurlant**, **L'Écho des savanes**, **Fluide glacial**, etc.). Alors que beaucoup de concurrents sont toujours très typés (le comique « gros-nez » chez Dupuis, la S-F aux Humanoïdes associés...), Dargaud a donc toujours veillé à conserver un certain pluralisme, ce qui lui permet aujourd'hui de s'autoproclamer fièrement « premier éditeur généraliste de BD ». La maison est également présente sur le secteur du manga depuis 1996, via le label Kana (aujourd'hui n° 1 du secteur). Et les Américains, dans tout ça ? « *Dargaud est quand même l'éditeur historique de* **Garfield** *et des* **Peanuts** », rappelle Thomas Ragon. « *Mais aujourd'hui, il y a une véritable volonté de notre part de publier de nouveaux formats. On se rend compte que*

le roman graphique a un véritable public. » Dont acte ! Depuis un an, le format comics a fait son entrée chez l'éditeur, plutôt habitué du « 46 CC » (46 pages cartonné couleur). Doucement mais sûrement. Le logo Dargaud est aujourd'hui apposé sur des œuvres aussi diverses que **100%** et **Heavy Liquid** de Paul Pope, **Ouvert la Nuit** de Warren Pleece (**Hellblazer**), Gabe Soria et Jessica Abel ou **American Born Chinese**, de Gene Luen Yang. Et Thomas Ragon a encore quelques projets dans ses cartons, au premier rang desquels **Sentences**, l'autobiographie du rappeur Percy Carey (alias M. F. Grimm) illustrée par Ronald Wimberly et parue chez Vertigo. Est-ce à dire que Dargaud entend devenir un acteur incontournable du graphic novel… ?

« Je ne suis pas arrivé chez Dargaud pour monter une collection de comics », précise Thomas Ragon, débarqué de chez Delcourt « au moment où DC cherchait à vendre son catalogue à l'export (NDR : C'est finalement Panini Comics qui en acquerra les droits). Il fallait tout acheter et ce n'est pas la manière dont on procède ici. Nous choisissons avant tout à faire des livres qui s'inscrivent dans notre politique éditoriale, sans impératifs de volume ! » En effet, pour Dargaud, tout le challenge consiste à s'ouvrir aux comics tout en conservant leur cohérence éditoriale et, surtout, leur approche de la relation entre un éditeur et un auteur : « La fidélité entre un auteur et un éditeur est primordiale pour travailler dans la durée, et il n'y a qu'ainsi que nous concevons cette relation. Alors on s'arrange avec les réalités du business… » Car, si un auteur français ou belge reste le propriétaire intellectuel de son œuvre, aujourd'hui la plupart des œuvres américaines sont détenues par de grosses compagnies - DC et son label Vertigo en tête, dans le cas qui nous intéresse. « C'est bien plus compliqué qu'il y a dix ans, en effet. C'est plus facile de se construire un catalogue à peu de frais, mais il faut aller de plus en plus vite dans la prise de décisions. » Comprenez : dégainer le carnet de chèques sans forcément avoir vu la marchandise. Une démarche que refuse Thomas Ragon, qui préfère se concentrer sur peu de livres et les travailler mieux. A priori, pas de super-héros au programme, donc. « Encore que si je pouvais en faire sans me lancer dans des volumes pléthoriques, pourquoi pas. . J'aurais adoré publier le **Batman Year 100** de Paul Pope, par exemple. » Pope est clairement le fer de lance de cette ouverture vers la BD anglo-saxonne.

La collaboration entre auteur et éditeur s'incarne, par exemple, dans la refonte de la charte graphique de **Heavy Liquid** et **100%**. Entièrement retravaillée par Dargaud avec l'aval de l'artiste, c'est à présent elle qui fera autorité, y compris pour les prochaines éditions Vertigo de ces livres. Par ailleurs, Pope prépare un nouveau projet directement pour Dargaud. En effet les collaborations directes représentent sans doute l'avenir de ces relations transatlantiques (ou trans-Manche, dans le cas présent…)

« Les trois marchés dans le monde sont de plus en plus poreux. » analyse Thomas Ragon. « Les Américains commencent à réaliser qu'il y a quelque chose au-delà de leurs frontières. Le succès de **Persepolis** outre-Atlantique y a contribué, mais il est évident que l'aspect économique aide beaucoup. Nous sommes davantage du côté du livre alors que le marché américain reste très orienté presse. Ici, les auteurs ont davantage un statut d'artiste, ce qui attire beaucoup les Américains. Là-bas, seuls les plus gros ont des bons contrats. En France, notre « exception culturelle » protège beaucoup les auteurs. « Copyright owning ». C'est le mot magique ! » De leur côté, les éditeurs y trouvent leur compte : « Les dessinateurs franco-belges réalistes de qualité deviennent compliqués à trouver. Tout le monde est bookÉ sur cinq ans. Donc les éditeurs doivent aller voir ailleurs, sans compter qu'on pense toujours que ça aidera à mieux vendre les droits à l'international. Mais il y a aussi un fait culturel. Il y a quinze ans, Fershid Baruscha était sans doute le seul éditeur en France à réellement connaître les comics. » Aujourd'hui, on voit émerger une génération d'éditeurs qui ont grandi avec les auteurs modernes de comics, loin des clichés que suscite parfois le genre, et Dargaud ne fait pas exception à la règle. On peut donc s'attendre à quelques créations originales de qualité. En attendant, Thomas Ragon nous promet quelques nouveautés anglo-saxonnes au cours de l'année : **Sentences**, bien sûr, mais aussi **Laïka** - un one-shot de Nick Abadzi dédié au premier être vivant envoyé dans l'espace. Suivront **Robot Dreams**, de Sara Veron - un titre plus indépendant et orienté jeunesse - et, cerise sur le gâteau, une adaptation de **Prince of Persia** scénarisée par Jordan Mechtner (le créateur de la série) lui-même !

Sans parler de révolution profonde - ce qui n'était de toute manière pas l'intention de départ -, gageons que, dans les années à venir, Dargaud peut se révéler un havre intéressant pour les lecteurs avides de comics d'auteur. La première fournée laisse transparaître un goût certain pour l'autobiographie et Paul Pope, mais il y a fort à parier que l'identité généraliste de l'éditeur s'imposera, et que nombre d'auteurs anglo-saxons pourront y réaliser des livres sur lesquels on ne les attendait pas. Un pas de plus vers une « BD globale », affranchie des clichés géographiques … ?

Antoine Maurel

Entretien avec José Ladronn

PLANÈTE LADRONN

JOSÉ LADRONN EST L'INCARNATION DE LA GENTILLESSE. MAIS IL NE FAUT PAS LUI DEMANDER DE COMPROMIS ARTISTIQUE. LES ÉDITEURS QUI S'Y SONT ESSAYÉS L'ONT REGRETTÉ. JOSÉ LADRONN, C'EST QUELQU'UN QUI AIME RÉINVENTER DES HISTOIRES MÊME QUAND IL N'EN DESSINE QUE LA COUVERTURE. JOSÉ LADRONN, C'EST AUSSI UN CRÉATEUR QUI REPOUSSE LES FRONTIÈRES. DU MEXIQUE IL S'EST D'ABORD ATTAQUÉ AUX ÉTATS-UNIS, LE VOICI MAINTENANT QUI TRAVAILLE POUR LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS. MISSION ? ILLUSTRER LES NOUVELLES (ET DERNIÈRES) AVENTURES DE L'INCAL. JOSÉ LADRONN, ENFIN, C'EST L'ARTISTE QU'IL NOUS FALLAIT FORCÉMENT INTERVIEWER ALORS QU'IL PART À LA CONQUÊTE DES FANS DE L'INCAL...

Base d'opération :
Secrete

Ses séries phares :
- Cable (Marvel)
- Spider-Boy (Marvel/DC)
- Inhumans (Marvel)
- Hip Flask (Image)
- Final Incal (Humanoïdes Associés)

Au début de votre carrière américaine, de nombreux fans vous adoraient ou vous détestaient parce que votre style ressemblait à celui de Jack Kirby, notamment sur Cable. Si vous deviez redessiner Cable, recommenceriez-vous de la même façon parce que ce style correspond au personnage ou le feriez-vous de manière différente ?

J'avais plusieurs raisons pour dessiner Cable dans le style de Kirby. Mon style de dessin a toujours été plus européen qu'américain mais Marvel ne comprenait pas ça très bien et avait peur que mes dessins ne soient pas assez spectaculaires... Du coup, j'ai dû mettre de côté certaines choses que j'aurais voulu faire et trouver un style plus facile et plus efficace à la fois. J'ai pensé que ce serait bien de faire quelque chose de classique, donc je me suis inspiré de Kirby, qui est un des auteurs que je connaissais très bien parce que je voyais ses dessins depuis ma plus tendre enfance. Aujourd'hui, cependant, je ne sais si je referais la même chose en revenant sur Cable... Peut-être que si, parce que je pense sincèrement que le style de Kirby va bien à ce personnage.

Les années passant, que reste-t-il de Kirby en vous ?

Kirby sera toujours ma référence dans le travail, et il restera toujours également une source d'inspiration pour moi. Non seulement parce que j'ai grandi en lisant ses comics : Kamandi, Mister Miracle ou les mystérieuses aventures de Etrigan. Mais aussi par la richesse visuelle et technique de son dessin. C'est un maître en ce qui concerne la dynamique des pages et la façon de raconter des histoires de bande dessinée.

Aurons-nous la chance de voir un jour votre projet Silver Surfer , commencé mais laissé en plan depuis des années ?

C'est très difficile à dire... Mais, depuis tout ce temps, je crois qu'il faut se rendre à l'évidence cette histoire n'a jamais vraiment intéressé Marvel...

Vous avez eu un différend assez grave avec Marvel. Vous n'avez pas terminé une mini-série consacrée aux Inhumains et le froid entre vous a duré de 2000 à 2006 ! Qu'est-ce qui a mis fin à cela ?

Marvel est une grosse entreprise... Il y a peu de temps j'ai recommencé à travailler pour eux, notamment sur les couvertures de la saga Planète Hulk, mais il faut se rendre à l'évidence, c'est une compagnie compliquée et qui n'écoute pas très bien les artiste s. Ce qui a fini de me convaincre que je ne devrais peut-être pas continuer ma collaboration avec eux...

Vous avez fait de nombreuses couvertures sur Omac Project pour DC, pourquoi avoir accepté ce job et comment vous êtes-vous investi dans cette aventure ?

Un jour, j'ai reçu un coup de fil de Joan Hilty, éditrice chez DC, elle m'a parlé d'Omac, un personnage de Kirby que je connaissais assez peu en fait... Mais bon, j'ai accepté et je me souviens que j'étais tenu au secret pendant très longtemps sur cette nouvelle apparition d'Omac ! Au final, le nouvel Omac n'a pas été ce que j'espérais, mais pour moi ça a été une expérience sympathique de faire ces couvertures.

Quand vous avez une couverture à réaliser, vous lisez tout l'épisode pour essayer d'en faire un résumé dans votre dessin ou vous préférez faire quelque chose de plus iconique ?

Cela dépend. À plusieurs reprises, l'éditeur de la série en question m'a envoyé un bref synopsis pour que je voie de quoi parle l'histoire mais la plupart du temps je reçois deux trois idées ou suggestions de ce qu'ils veulent comme dessin et je démarre rapidement en faisant deux ou trois croquis. Il y a même eu des cas où le script n'était pas terminé mais que la couverture elle devait être finie ! Dans ces cas-là oui, je fais quelque chose de plus universel, comme un portrait du personnage.

Quand vous travaillez sur une couverture, vous ne vous dites pas que c'est dommage que vous ne fassiez pas aussi les pages intérieures ?

Au contraire, il y a de nombreux comics sur lesquels j'apprécie de ne faire que les couvertures ! En ce moment, par exemple, je fais les couvertures de The All New Atom et ça me suffit très bien !

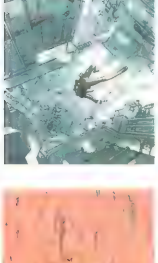
Richard Starkings est votre ami, votre éditeur sur Hip Flask et Elephantmen et, si je ne me trompe pas, c'est aussi lui qui tient vos archives, comment vous êtes-vous rencontrés ? Et qu'avez-vous répondu quand il vous a demandé de dessiner un hippopotame comme héros ?

C'est clairement l'un de mes meilleurs amis, je l'ai rencontré il y a longtemps par l'intermédiaire de Joe Casey et quand Marvel a décidé de se passer de mes services, il m'a proposé de travailler sur ses personnages.

C'est là que l'hippopotame est apparu... Et depuis nous développons ensemble son univers ! Je ne fais pas seulement les dessins et les couvertures sur Hip Flask, je participe aussi aux histoires depuis les scripts, je donne mon avis sur tout. Et je garde les archives originales car sur cette série particulièrement le matériel est dispatché entre plusieurs personnes par sécurité.

Vous venez de passer les deux dernières années à dessiner Final Incal pour les Humanoïdes associés, comment êtes-vous arrivé sur cette série ?

J'avais travaillé avec Jodorowski sur une histoire courte de Métal hurlant, Les Larmes d'or, c'est ainsi que les Humanoïdes ont commencé à voir et à découvrir mon travail. On s'était bien entendus et je souhaitais vraiment retravailler avec lui, quand j'ai eu le chance qu'il pense à moi pour l'Incal.



C'est votre premier album en France, d'ordinaire vous travaillez pour les USA, c'était un rêve pour vous, non ?

Oui, vraiment. Avant de travailler pour les Humanoïdes, j'ai travaillé pas mal dans les comics américains comme vous le savez, mais le format des albums franco-belges, qui est nettement plus large et permet de développer les histoires et de mettre beaucoup de détails, me convient nettement mieux. Pendant mon enfance au Mexique, j'ai lu des tas de bandes dessinées. Mais celles qui m'ont véritablement influencé sont des BD franco-belges. J'ai même dû quitter quelques habitudes trop « européennes » que j'avais pour travailler dans les comics !

C'est paradoxal, vous habitez aux USA et vous êtes finalement un auteur assez européen...

En fait, je suis surtout mexicain... Mais là vérité, c'est que les livres qui m'ont influencé ma manière de voir le monde et de le dessiner sont des albums franco-belges.

Qu'est-ce que qui vous a plu le plus dans cet album ?

Sans hésiter, le scénario de Jodorowsky. Quand j'étais plus jeune, même si je ne suis pas très vieux, c'est à la lecture de « L'Incal noir » que je me suis vraiment décidé à devenir dessinateur. Je ne sais pas s'il y a eu une connection ou une déconnection dans mon cerveau, mais cet album a été le déclencheur de ma vocation. Et aujourd'hui je dessine l'Incal, c'est merveilleux ! J'ai l'opportunité de faire tout ce que j'ai toujours voulu voir dans l'Incal. J'adore le personnage, la cité, et tant d'autres choses encore. Cet univers est fantastique !

En haut: Final Incal, depuis quelques jours dans les bacs des bonnes librairies. Ci-dessus: Histoires de virus? Ladronn les a traitées dans Cable mais aussi sur les couvertures d'Omac Project

Comment avez-vous travaillé ensemble ?

Très simplement, parce qu'il m'a dit dès le début que j'aurais toute la liberté de faire ce que je voulais. Et comme cet univers m'était très familier, cela n'a pas été difficile pour moi. Il avait commencé à écrire cette histoire pour Moebius et puis, quand je suis arrivé sur le projet, il a modifié des choses, c'était vraiment un cadeau. Il me donnait les pages, on se téléphonait de temps en temps et voilà !

Voyez-vous un rapport entre le virus qui apparaît dans l'Incal et celui dont est atteint Cable, chez Marvel ?

Je n'y avais pas pensé... Mais non, ce n'est pas la même chose, le virus de l'Incal est terrible !

Quelles différences principales voyez-vous entre les comics et la bd franco-belge ?

Un ami me disait (et je suis d'accord avec lui) : aux USA, on remplit les pages avec des visages. Tu vois des gros visages, des gros visages, des gros visages partout, alors qu'en Europe, on fait des petits visages, des petits visages, des petits visages. (rires) ça me paraît bien résumer l'énorme différence entre les deux !

Et puis le rythme de travail n'a rien à voir. Là-bas, normalement tu fais une série mensuelle de 22 pages, donc évidemment tu n'as pas le temps de faire autant de détails que ce que j'aime personnellement. Tu dois aller à la facilité, aussi... Si tu peux finir une page avec trois cases, tant mieux. En Europe en revanche, tu peux prendre plus de temps, penser chaque page et donc, à mes yeux, faire quelque chose qui te corresponde mieux.

Final Incal vous a quand même pris plus de deux ans...

Oui ! Mais l'album est assez proche de ce que je souhaitais faire. Mon éditeur me disait qu'on aurait pu faire en moins de pages (l'album en contient plus de 60), mais moi je ne suis pas d'accord ! (rires) Là où il a raison, c'est que 10 ou 20 pages supplémentaires c'est beaucoup de travail. Mais, comme ces pages contiennent la quantité de détails qu'm'importe, ça a été un plaisir !

L'univers de l'Incal est assez violent, non ?

Non, pas tellement... (rires) Mais comme je suis un grand fan de science-fiction, et que j'aime l'horreur aussi, je ne suis peut-être pas un bon exemple ! Alejandro souhaitait aussi que tout cas que l'univers de l'Incal soit inquiétant. Et je crois qu'il a réussi ! (rires)

Comment vous êtes-vous positionné par rapport à l'Incal de Moebius ?

Moebius a toujours été l'une de mes grandes influences, mais j'ai essayé de ne pas le copier. Je devais faire mon travail, pas imiter le sien, je pense. J'ai essayé de faire ce qui me plaisait, avec tous les détails que j'aime, même si ma ligne n'est pas, à mon avis, aussi fine et aussi élégante que la sienne. J'ai appris à travailler en regardant Moebius, Druillet, Boucq et les autres, mais le détail est ma marque de fabrique, je pense. Je devais faire encore plus attention car une bonne partie de mon album se passe au même endroit que l'Incal noir, les lecteurs ne vont donc pas manquer de faire des comparaisons... Je crois que la différence principale avec l'Incal de Moebius, c'est que le premier était un rêve alors que celui que je dessine c'est la réalité. Celui de Janjetov aussi était dans la réalité, je crois, mais comme je ne suis pas complètement sûr, je vais le relire ! (rires) C'est que je le lis en français et, comme je ne parle pas bien, peut-être que je n'ai pas tout compris !

Au terme de l'Incal final vous avez enfin eu l'occasion de dessiner une femme, ce qui est assez rare de votre part pour être remarqué !

Oui, et c'est vrai que je sors une exception, car dans les comics américains, on voit beaucoup de jolies filles au corps superbe... Alors que personnellement je n'en dessine quasiment jamais ! Mais je ne vais pas dire que c'est un hasard, je ne suis pas très fort pour ça. Elles ne me sortent pas très bien, je n'y peux rien...

Allez-vous retouner aux comics quand l'aventure l'Incal sera terminée ?

Je ne sais pas... Pour l'instant j'ai juste le temps de faire des couvertures de comics, mais si un jour il y a un projet qui m'intéresse, pourquoi pas !

Propos recueillis par Lise Benkemoun

La surprise avec l'internat, c'est qu'on ne sait jamais avec qui on partagera sa chambre...

Ou jamais vu !
Panini Comics a imaginé une aventure dans laquelle les X-Men, version ados, se familiarisent avec ces pouvoirs qui feront d'eux des super-héros.

X-CAMPUS - Tome 1
Par **Artibani**, **Medri** et **Di Salvo**
48 pages - 10,50 €
À partir du 24 avril en librairie

MARVEL
www.marvel.com

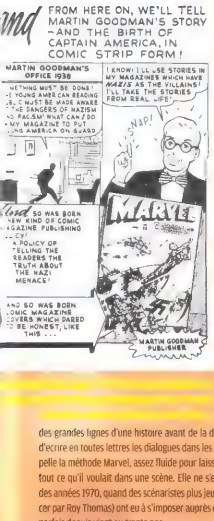
panini COMICS
www.paninicomics.fr

Faites bouillir la marmite créative !

À PLUSIEURS, C'EST MEILLEUR ! » SEMBLE ÊTRE LE MOT D'ORDRE EN VOGUE CHEZ LES SCÉNARISTES DE COMICS. SANS DOUTE INFLUENCÉS PAR LES MÉTHODES DE LEURS CONFRÈRES DE LA TÉLÉVISION, LES ÉDITEURS SONT DE PLUS EN PLUS NOMBREUX À RASSEMBLER LES TALENTS AUTOUR D'UNE MÊME TABLE POUR CONCEVOIR LEURS « EVENTS » – EN ATTESTENT 52, COUNTDOWN ET BRAND NEW DAY. SI L'ÉCRITURE À QUATRE MAINS SE PRATIQUE DÉJÀ DEPUIS QUELQUES ANNÉES, LE CONCEPT EST ACTUELLEMENT L'OBJET D'UNE SURENCHÈRE INÉDITE. LAQUELLE, PARADOXALEMENT, REMET L'ÉDITEUR AU CENTRE DU SYSTÈME CRÉATIF. ALORS, APRÈS LE RÈGNE DES DESSINATEURS, PUIS CELUI DES SCÉNARISTES, UNE NOUVELLE PAGE EST-ELLE EN TRAIN DE S'ÉCRIRE ?

Les relations entre un créateur et son œuvre sont bien souvent complexes. Multipliez le nombre de participants (au bas mot scénariste, dessinateur, encreur, coloriste…) à ce qui devient un ouvrage collectif, et vous obtenez une sorte d'hydre artistique. Les comics ont longtemps choqué la vieille Europe parce qu'ils étaient créés de façon collégiale tandis que, de ce côté-ci de l'Atlantique, on s'enfermait dans ce cliché de l'artiste se devant toujours d'être le seul penseur de sa création. En fait, c'est bien souvent un écran de fumée. On peut certes parler du génie (réel) de gens comme Rodin ou Vinci, mais l'historien de l'art nous remet souvent en place en évoquant les « assistants » qui ont aidé à leurs grands travaux. Et pourtant, quand les comics sont arrivés sur nos côtes, c'est bien la notion de collectif qui leur fut reprochée. Sans doute parce que, dans la première moitié du XXe siècle, la notion de mise en commun du travail évoquait certaines réactions politiques. Dans **L'Esprit du Temps** (1962), le philosophe Edgar Morin défend la culture de masse (y compris les comics). Il consacre quelques pages, alors, à défendre cette mise en commun des ressources : *« Les arts nouveaux de la culture industrielle, dans un sens, ressuscitent l'ancien collectivisme du travail artistique, celui des épopées anonymes, des constructeurs de cathédrales, des ateliers de peintres jusqu'à Raphaël et Rembrandt. L'analogie est frappante entre les héros homériques ou les chevaliers de la Table Ronde, chantés par des vagues successives de poètes oubliés, et les héros des épopées feuilletons en images de la presse de masse. »* Bigre ! Les voici en illustre compagnie, nos auteurs de comics…

C'est d'abord dans un rôle de censeurs qu'apparaissent les premiers responsables éditoriaux des comics, à une époque où personne n'a la moindre idée de ce qu'ils sont ou de ce qu'ils sont appelés à devenir. Dans un premier temps, il s'agit simplement de l'employeur de tout ce petit monde. En tant que payeur, il se garde bien évidemment le droit de refuser telle page ou telle scène qui ne conviendrait pas à ses critères. Mais faire tourner une société ne laisse pas beaucoup de temps à un dirigeant pour surveiller des petits dessins aux couleurs criardes. C'est dans cette atmosphère que des « packageurs » vont faire leur apparition. On avait laissé Will Eisner auteur à mi-temps en 1936 : on le retrouve la même année qui fonde un studio avec Jerry Iger. Leur but ? Soulager les maisons d'édition des tracas de la création et leur fournir des pages de BD clé en main. L'idée de départ était d'être des sous-traitants, mais des gens comme Joe Simon & Jack Kirby vont vite se retrouver les responsables éditoriaux officieux de société comme Marvel/Timely Comics. Dans certains cas, on en

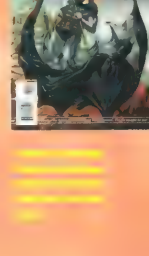

FROM HERE ON, WE'LL TELL MARTIN GOODMAN'S STORY – AND THE BIRTH OF CAPTAIN AMERICA, IN COMIC STRIP FORM!
MARTIN GOODMAN'S OFFICE 1938
I KNOW! I'LL USE STORIES IN MY MAGAZINES WHICH HAVE MARVEL AS THE VILLAINS! I'LL TAKE THE STORIES FROM REAL LIFE!
NAP!
MARVEL
MARTIN GOODMAN PUBLISHER

arrive rapidement à une situation où (comme dans le cas de Joe Simon) le poste de scénariste et de directeur éditorial sont purement et simplement confondus. Marvel fonctionnera d'ailleurs ainsi pendant des décennies (sous le règne de Stan Lee), tout en gardant les habitudes établies du temps de Simon & Kirby : un partenariat de fait entre les deux créateurs qui discutent à bâtons rompus des grandes lignes d'une histoire avant de la dessiner puis, seulement, d'écrire en toutes lettres les dialogues dans les bulles. C'est ce qu'on appelle la méthode Marvel, assez fluide pour laisser le dessinateur broder tout ce qu'il voulait dans une scène. Elle ne sera modifiée qu'au début des années 1970, quand des scénaristes plus jeunes que Lee (à commencer par Roy Thomas) ont eu à s'imposer auprès d'artistes qui dessinaient parfois depuis vingt ou trente ans.

Une autre forme d'intervention éditoriale est née de pressions légales. Il est certain que, sur les premiers épisodes de Superman, tel qu'il avait été créé par Siegel et Shuster, l'intervention de la maison d'édition était minime. Mais c'est dans le « minime » que réside le nerf de la guerre, qui permet à DC Comics de disputer la propriété éditoriale de Superman depuis des décennies. Superman est-il une œuvre collective dans laquelle l'éditeur aurait eu un rôle, y compris de censeur ? C'est de cette nuance que tout dépend. Mais cette façade n'a pas été utilisée que dans le seul cas de Superman. En 1947, dans son livre Secrets Behind The Comics, Stan Lee donne ainsi une version très particulière de la création de Captain America. À l'époque, Joe Simon et Jack Kirby ne figuraient plus parmi les effectifs de Marvel depuis belle lurette. Il aurait été délicat de mentionner les deux auteurs, désormais passés à la concurrence. Siegel & Shuster commençaient à poser problème à DC pour Superman, et il semble bien que Marvel ait voulu éviter ce genre d'ennuis. La version officielle de Marvel en 1947 insiste alors lourdement sur l'impact éditorial de Martin Goodman. Tout au long du livre on explique comment l'éditeur dicte ses désirs au scénariste. Une BD montre même comment l'éditeur passe commande d'un certain type d'histoire et comment celui qui va la rédiger ne fait qu'obéir aux ordres. Une page explique même : *« Supposez qu'un ami et vous soyez scénaristes et que l'éditeur vous appelle dans son bureau pour vous dire quel genre d'histoire il veut que vous écriviez pour lui. »* On remarque que Lee a pris soin de décrire une scène où le scénariste n'est pas seul dans une relation hiérarchique avec l'éditeur mais où il y a plusieurs auteurs participants à cette séance de brainstorming… Quand on en arrive, quelques pages plus loin, à la création de Captain America, la BD montre Martin Goodman décidant de lui-même de créer un héros patriotique pour lutter contre les nazis et passant un véritable casting d'auteurs qui vont suivre son cahier des charges. À aucun moment Simon et Kirby ne sont mentionnés, perdus dans une foule de cocréateurs anonymes… Si le comic-book a été créé par plus de personnes qu'un simple duo, il est un peu à tout le monde et à personne. La maison d'édition reste alors le seul propriétaire incontestable et peu dormir sur ses deux oreilles. En tout cas, c'est ce qu'on pense à cette époque… Tout cela cessera graduellement dans les années 1960, sous l'impulsion de gens comme Carmine Infantino, dessinateur devenu éditeur-en-chef de DC, qui fera son possible pour ménager les droits des auteurs. La reconnaissance de noms comme celui de Stan Lee fera aussi que les nouveaux auteurs, contrairement à leurs homologues des années 1940, ne seront pas très chauds pour rester dans l'anonymat. À partir des années 1970, les postes éditoriaux et scénaristiques sont donc balisés, à plus forte raison depuis qu'une loi américaine de 1976 définit clairement les rapports du travail de commande par rapport à la paternité d'une œuvre (et vice versa). Encore qu'il reste quelques questions : si un scénariste écrit aujourd'hui une histoire de Batman, ne s'agit-il pas au moins indirectement d'un scénario collectif, puisqu'il s'appuie sur des concepts que Bob Kane, Bill Finger et quelques autres ont lancés des années auparavant ? Quoi qu'il en soit, avec la reconnaissance des droits d'auteur, la notion de création collective sur le plan scénaristique avait vécu… au moins pour un temps…

Si la méthode américaine de production de bande dessinée a depuis longtemps consacré la division des tâches en ce qui concerne la partie graphique, il n'en allait pas de même dans le scénario ces dernières années. Oh, bien sûr, on a bien vu un Jeph Loeb filer un coup de main aux dialogues ici ou là, mais il s'agissait davantage de tenir les délais que d'un véritable partenariat créatif. Les choses ont quelque peu changé ces dernières années, et l'on voit fleurir les duos d'auteurs cosignant les scénarios sans que l'on sache exactement qui fait quoi. À ce petit jeu, les plus extrêmes sont sans doute Dan Abnett et Andy Lanning, actuellement auteurs de la plupart des séries cosmiques de Marvel (Annihilation, Nova, Guardians of the galaxy, etc.). Cela fait plus de quinze ans que les deux Anglais, qui se sont rencontrés chez 2000 A.D., mènent leur barque de scénaristes en équipe, travaillant exclusivement l'un avec l'autre : *« C'est une relation que nous n'essayons même pas d'analyser. C'est une seconde nature pour nous et ça a l'air de fonctionner. Dan écrit ses trucs à côté – des romans pour Black Library et des strips pour 2000 A.D. – et Andy est encreur sur des bouquins comme Infinite Crisis ou Fantastic Four. Mais, une fois par semaine, on prend plaisir à se retrouver pour démerder nos histoires. C'est davantage un plaisir qu'un travail. »* [1] À la limite, on pourrait penser que « DnA » (comme ils signent leurs mails) communs, et même certains épisodes) est un cas isolé, tenant plus de l'histoire d'amitié que du modèle professionnel. De plus, Abnett et Lanning ont fait leur trou ensemble, en tant que duo.

Mais, aujourd'hui, même les stars s'y mettent ! Ed Brubaker est coutumier du fait depuis les Gotham Central coécrits avec Greg Rucka : *« DC a dû penser que nous serions bons pour [Batman] car nous avions tous les deux une expérience du polar et une bonne approche des histoires policières. »* [2] Au départ, les auteurs écrivaient chacun un titre de l'homme chauve-souris (Batman pour Brubaker, Detective Comics pour Rucka) et, bien vite, DC leur demande de travailler ensemble à la réalisation d'un crossover, pour plus de cohérence. Les deux scénaristes se prennent au jeu : *« Nous avons commencé par un mois de boulot. Nous avons défini l'intrigue à deux puis envoyé notre travail à tous les auteurs concernés pour qu'ils puissent en suivre les grandes lignes. C'est comme ça que nous est venue l'idée de Gotham Central. On aimait bien travailler ensemble… »* Un mariage heureux, puisque Brubaker veut aujourd'hui remettre ça chez Marvel. Il vient en effet de convier Rucka à participer à un prochain story-arc de Daredevil, réunissant ainsi la « famille Gotham Central » (Michael Lark en étant le 3e membre) au cœur de la Maison des Idées.



Brubaker est friand d'écriture collective, son autre acolyte attitré étant Matt Fraction. Après avoir œuvré ensemble sur **Iron Fist**, les deux compères sont à présent annoncés sur **Uncanny X-Men**, que Brubaker écrit déjà depuis presque deux ans. Nous rentrons ici dans un autre cas de figure. Car si la collaboration avec Rucka est partie d'une simple affinité artistique, entre-temps la donne a pas mal changé pour l'auteur de Criminal, qui reconnaît volontiers qu'il avait « *davantage le temps de* [s'] *impliquer à l'époque* ». Aujourd'hui, il fait partie des scénaristes les plus en vogue de Marvel. Problème : il reconnaît lui-même ne se sentir à l'aise qu'en écrivant un maximum de quatre séries mensuelles. Déléguer est donc pour lui un moyen de garder le contrôle sur les idées qu'il a proposées : « *Il y a plusieurs types de collaborations. Pour Iron Fist, à cause de mon planning, je devais collaborer avec un autre scénariste. Ils ne voulaient pas vraiment que j'écrive la série. C'est moi qui ai décrit le pitch à Marvel. J'ai insisté pour en faire partie et j'ai choisi Matt pour m'aider. Je suis la main directrice, Matt écrit les scénarios et je relis en validant ce que je lis. Un peu comme un éditeur. C'est un processus intéressant.* » En effet, les contrats de chez Marvel prévoient que les idées des auteurs deviennent la propriété de l'éditeur, qui est libre d'en faire ce qu'il veut. Il est donc plus intéressant, intellectuellement et financièrement, pour un scénariste surbooké de coopter un collègue en qui il a toute confiance. L'éditeur y trouve également son compte puisque cela lui permet de laisser de gros noms sur la couverture tout en ayant l'assurance que les « big guns » en question ne bâcleront pas le travail pour cause de surcharge. Ainsi, Matt Fraction pense « *qu'Ed serait parti* [d'**Uncanny X-Men**]. *Je pense que les gens de l'éditorial avaient peur qu'il parte, qu'ils voulaient le garder sur le titre tout en lui permettant de recharger ses batteries. Après un an de Shi'Ar et Messiah Complex, je crois qu'il était simplement fatigué* ». Autre avantage pour l'éditeur : deux fois plus de mains, c'est, potentiellement, deux fois plus de travail accompli dans le même temps ! Brubaker confirmait récemment que « *Avec Matt et moi aux manettes, et la formidable équipe créative qu'il y a derrière, nous avons bon espoir de sortir plus d'un numéro par mois. Rien n'est fait mais il y a une opportunité et c'est ça que nous allons viser.* » On commence à voir pourquoi les éditeurs s'engouffrent dans la brèche, quitte à l'élargir encore davantage en commençant à travailler comme de véritables studios de télévision.

Si les duos d'auteurs sont un phénomène appelé à se généraliser pour les raisons énoncées ci-dessus, on ne peut pas non plus parler de franche révolution. En revanche, ces collaborations de scénaristes ont pavé la voie en vue d'événements éditoriaux plus ambitieux que sont ces séries/crossovers/mini-séries (rayez les mentions inutiles) conçues selon les méthodes des studio télé. En effet, si **Lost** ou **Heroes** sont aussi fécondes créativement, c'est parce que la trame générale et le contenu des épisodes sont systématiquement passés au crible d'un pool de scénaristes. Ensuite, un ou deux d'entre eux se chargent plus précisément de l'écriture, mais en tenant compte de toutes les remarques. Et, c'est bien connu, dix cerveaux valent mieux qu'un !

Chez DC, on a commencé avec quatre : Geoff Johns, Greg Rucka, Grant Morrisson et Mark Waid, tous coauteurs de la maxi-série **52**. Comme nous l'avons vu, la périodicité hebdomadaire n'a été possible que grâce à cette conjonction de talents – un quart d'épisode par semaine revenant globalement à un épisode par mois pour chacun. Le grand architecte de ce montage complexe, c'est Steve Wacker, éditeur de son état. C'est lui qui a réuni ces quatre gros noms, qu'il connaissait personnellement. C'est également lui qui a défini une procédure de travail assez inédite : « *Geoff, Grant, Greg et Mark sont les seuls scénaristes de la série. Nous faisons une téléréunion hebdomadaire où nous travaillons la structure du prochain épisode, puis chacun repart avec des pages à écrire. Au fur et à mesure de la semaine, les scripts m'arrivent et j'ordonne tout cela, en tenant compte des remarques de Dan Didio et des autres scénaristes.* » Ainsi, même si les auteurs sont au centre du processus, la véritable clé de voûte du système, c'est l'éditeur et personne d'autre. Dans le cas de **52**, c'est encore plus vrai puisque, outre la gestion humaine de la chose, Wacker devait composer avec Keith Giffen au story-board et diverses équipes créatives pour la réalisation des pages, afin d'assurer une livraison de 22 pages par semaine. Après, on peut penser ce que l'on veut du contenu, mais, du point de vue des délais, **52** a été une véritable réussite. De quoi donner des idées à Marvel, qui n'a pas hésité à débaucher Wacker pour qu'il vienne s'occuper de **Brand New Day**. Cette fois, la configuration est un peu moins extrémiste que pour **52**, puisqu'il s'agit de gérer l'intégration de différentes story-lines entre elles, chacune étant réalisée par une équipe différente. Il n'empêche que cela implique une excellente communication et la participation active des différents scénaristes au cœur du processus. Et la direction de Marvel ne s'y est pas trompée : « *Lorsque, à mon arrivée, on m'a confié ce titre* », se souvient Wacker, « *on m'a raconté la fin de One More Day pour que j'ai une bonne idée du point de départ. Les règles que nous allions établir à partir de ce moment-là étaient à ma charge, ainsi que celle de Tom Brevoort et des équipes créatives que nous choisirions.* » Et, là encore, l'éditeur joue un rôle vital : « *Je mentirais si je vous disais que ma première pensée n'a pas été : "Oh mon Dieu ! Vous pouvez m'avoir Millar ou Bendis ?" Mais, d'une certaine façon, ce n'est pas faisable. Ces gens ont leurs propres projets, leur envergure propre et leurs histoires à raconter. Ce n'est pas toujours facile de faire partie d'une équipe. Il faut pouvoir se soumettre à la direction qu'elle prend. Il faut des scénaristes capables de jeter aussi bien de bonnes idées que des mauvaises. [...] Donc nous avions besoin d'une équipe de types capables de travailler ensemble. L'énergie de chacun dans la pièce m'importe réellement, parce qu'il suffit d'une personne avec un pied dehors, qui attendrait que ça capote, pour être foutus !* » [3] La métaphore sportive prend ici tout son sens : l'éditeur est à la fois le sélectionneur et l'entraîneur. Certes, il ne chausse pas les crampons, mais sans lui, l'équipe court à sa perte !

Est-ce à dire que les « grands noms » sont à exclure d'un tel processus ? Le simple exemple de Brubaker et Rucka suffit à infirmer une idée aussi dogmatique. Mais il est clair que Wacker a accompli un tour de force sur **52** en réussissant à faire cohabiter des auteurs aussi affirmés et différents que Johns et Morrisson ! Plus intéressantes encore sont les récentes remarques de Bendis sur les dernières « retraites éditoriales » de chez Marvel. En effet, une ou deux fois par an, éditeurs et scénaristes se réunissent pour décider du futur du Marvelverse. C'est évidemment à ces occasions que sont décidés les grands crossovers. Et, concernant **Secret Invasion** (le gros événement Marvel de l'année), Bendis remarquait que : « *La plus grosse différence est que Civil War est né dans une salle comportant quelques scénaristes. Et puis Mark (Millar) s'est porté volontaire pour l'écrire. Secret Invasion est né dans ma cave et je l'ai présenté dans « la Salle », tout comme Greg Pak avec World War Hulk. [...] L'impression générale est que, si votre idée survit à la Salle, elle va se réaliser. Ce n'est pas une salle polie. C'est sympa mais quand vous vous êtes investi corps et âme dans une idée et qu'un type à l'autre bout de la salle dit "Tu sais...", vous la démonte complètement et que tout le monde s'emballe sur sa vision, c'est loin d'être un de vos meilleurs moments, pour sûr !* » [4] Autant pour le traitement de faveur... En tout cas, ce témoignage prouve bien à quel point le glas sonne pour les « visions d'auteur », en tout cas en ce qui concerne les gros événements. On peut prendre l'exemple de Daniel et Charles Knauf, les scénaristes récents de la série **Iron Man** : leur travail est considéré comme irrégulier par bon nombre de fans. Encore faut-il

se remettre dans le contexte : en 2006, les Knauf héritent de la série **Iron Man** alors que Warren Ellis et Adi Granov ont changé ses pouvoirs et sa nature dans les épisodes précédents. Or, au moment où ils arrivent en poste, Marvel lance la publication de **Civil War**, dans lequel Iron Man prend une position très marquée. Les Knauf sont là aussi obligés d'en tenir compte. Puis ils doivent enchaîner avec le fait que Iron Man est aussi un des personnages visés par **World War Hulk** ou encore au centre de **Secret Invasion**. En vingt épisodes, les Knauf se sont fait imposer au moins quatre sources extérieures quant à la personnalité de leur héros. Ils sont tenus responsables par leurs lecteurs mais obligés de partager les commandes d'un vaisseau qui est loin d'avoir un seul maître à bord. C'est cela aussi, l'écriture collective, même si elle n'est pas officiellement considérée comme telle sur Iron Man... S'il l'on s'en réfère aux intitulés de base des différents métiers de la BD, cette prépondérance de l'éditeur paraît normale, mais au terme de presque dix ans de règne des scénaristes, on n'est pas loin de la petite révolution ! D'une certaine façon, ces dernières années, nous avons assisté à une européanisation des comics, qui mettait les auteurs en majesté. Pour un éditeur, le travail se résumait essentiellement (entendons-nous, ce n'est pas rien !) à composer les meilleurs duos et à dire amen aux idées des scénaristes les plus « bankables », au mépris de la continuité si besoin est. L'auteur primait presque sur les personnages et, surtout, sur l'univers partagé !

Aujourd'hui, il n'est pas indu de parler de « ré-américanisation » des comics. Puisque, forcément, en réunissant plusieurs auteurs pour définir un concept, ces derniers mettent de côté certaines obsessions personnelles au profit d'un consensus, on peut penser que des concepts telle que la continuité d'une série à l'autre vont revenir sur le devant de la scène, rendant aux comics « mainstream » cette notion d'univers partagé qui fait leur singularité à l'échelle mondiale. Reste à savoir si la tendance durera. Nous ne sommes bien entendus pas devins mais on est en droit de penser que, tant que les séries TV américaines connaîtront le succès qui est le leur aujourd'hui ; tant que les créatifs à l'origine de ces mêmes séries entretiendront des liens toujours plus étroits avec les comics (JMS, Vaughan, Loeb, etc.), la « Salle » n'est pas près de désemplir !

Antoine Maurel et Zemo

[1] interviewés en 2006 sur le site NovaPrimePage.
[2] Newsarama.com, le 16 mars 2008.
[3] Interview d'IGN Comics du 11 décembre 2007.
[4] Newsarama.com, le 31 mars 2008.

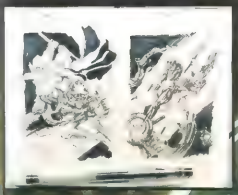
ALEKSI BRICLOT

CONCEPT ARTIST DANS LE DOMAINE DES JEUX VIDÉOS, LE FRANÇAIS ALEKSI BRICLOT A PRIS DE SURPRISE LE MARCHÉ AMÉRICAIN LORS DE LA SORTIE DE SON SPAWN SIMONIE. C'EST UN ARTISTE COMPLET QUI TRAVAILLE AUSSI BIEN SUR DE FUTURS JEUX QUE SUR DES CARTES À JOUER DE "MAGIC" OU LA COUVERTURE D'UN PROCHAIN NUMÉRO D'ANNIHILATION. BON, MAIS À QUAND LA PARUTION D'UN PROCHAIN ALBUM DE SPAWN, PROMIS DEPUIS LONGTEMPS ? NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, ÇA VIENT. ALEKSI VOUS EN DIT PLUS LUI-MÊME TOUT EN VOUS FAISANT ENTRER DANS SON MONDE. ENJOY!

Hellgate : London (Darkhorse)

Une des premières couvertures réalisées pour la mini-série **Hellgate : London** (Darkhorse), inspirée du jeu vidéo éponyme. Pour cette série, je me suis focalisé sur des scènes d'action, le dynamisme, les créatures maléfiques afin de restituer au mieux l'essence même du jeu. J'ai utilisé une palette colorée similaire (orange/ocre/vert) sur toutes les couvertures pour les lier visuellement entre elles.

©2006 DARKHORSE / FLASHPOINT STUDIOS



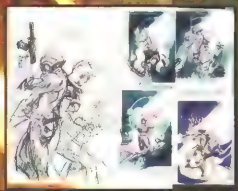
BLACK ANGEL

ANNIHILATION CONQUEST Interview

La couverture d'ouverture de la mini-saga **Annihilation : Conquest** pour Marvel.

Les mots d'ordre de l'éditeur Bill Rosemann étaient : produire des visuels au souffle épique, cinématographique ou encore à la croisée d'un esprit jeu vidéos, Jeanne d'Arc dans un space-opera....

Ici j'ai choisi une contre-plongée qui nous présente tous les personnages principaux de la saga, en les magnifiant. Sur toutes les couvertures de cette série, j'ai utilisé une composition similaire : une forte diagonale et une motif graphique rond en fond. Ca les lient encore une fois toutes entre elles. Pour beaucoup de mes travaux, je pars de croquis et notes consignées dans un petit « carnet à idées » (ci-dessus : les croquis ci-joints de la seconde couverture).

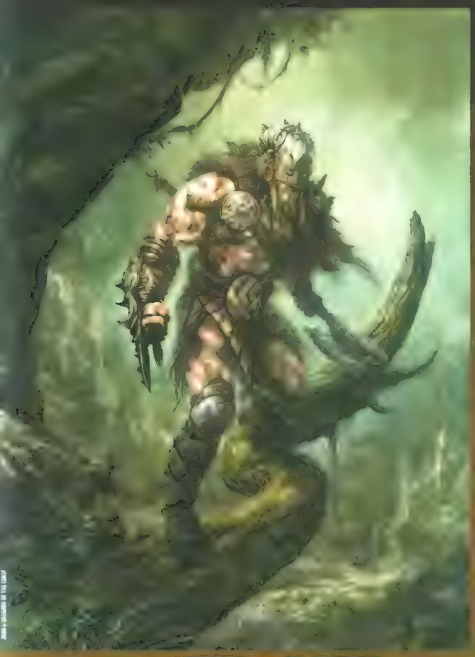


ALEKSI BRICLOT

SPAWN : ARCHITECTS OF FEARS (IMAGE)

Le personnage de Todd McFarlane a connu [illegible] intitulé "Architects of Fears" pour lequel [illegible] Prodomme a réalisé l'artwork. Alors [illegible] le mets actuellement la dernière touche [illegible] Todd Hamm, [illegible] Jeux [illegible] [illegible] [illegible]

ALEKSI BRICLOT



MAGIC : THE GATHERING

Un design réalisé pour le jeu de cartes Magic: The Gathering. Il s'agit d'un arpenteur (Planeswalker en V.O.) Sur ce projet, j'ai eu l'opportunité de me voir confier le design et les illustrations de cinq de ces personnages, nouvelles figures très puissantes dans le jeu.
J'ai également réalisé un poster promotionnel pour l'annonce à reprendre le poing de ce Garuk, faisant voler en éclats un mur de cartes. Pour celui-ci, j'ai travaillé de façon peu conventionnelle, utilisant une photographie de mon propre poing et des ustensiles de cuisine... (un)

Interview avec Chris Claremont
MUTANTS
MUTANDIS

ON NE PRÉSENTE PLUS CHRIS CLAREMONT. L'HOMME QUI A AIDÉ LES X-MEN À DEVENIR L'UNE DES PLUS GROSSES FRANCHISES DES COMICS (IL EN A ÉTÉ LE SCÉNARISTE PENDANT PRÈS DE VINGT ANS) NE SEMBLE PAS ÊTRE LAS D'ÉCRIRE POUR LES MUTANTS DE MARVEL. EN PLUS DE NEW EXILES QU'IL VIENT DE RELANCER, UNE NOUVELLE SÉRIE, GENEXT (QUI DÉPEINT LES X-MEN DANS UN MONDE OÙ LES PERSONNAGES VIEILLISSENT EN TEMPS RÉEL), DÉBUTE CES JOURS-CI AUX ÉTATS-UNIS. DE PASSAGE EN FRANCE RÉCEMMENT POUR PROMOUVOIR SES PROJETS EUROPÉENS (CHEZ FUSION COMICS ET LES HUMANOS), CHRIS A BIEN VOULU RÉPONDRE À NOS QUESTIONS.

Base d'opération :
Le Maine (USA)

Ses séries phares :
- Uncanny X-Men (Marvel)
- Wolverine (Marvel)
- Excalibur (Marvel)
- Captain Britain (Marvel UK)
- New Mutants (Marvel)
- X-Treme X-Men (Marvel)
- New Exiles (Marvel)
- GeNext (Marvel)

Ses projets européens:
- Wanderers (Soleil)
- X-Men avec Milo Manara (Panini)
- Un space-opera à paraître aux Humanos.

Lors de votre passage à Angoulême, vous avez présenté Wanderers, votre nouveau projet pour Fusion Comics (le label codétenu par Soleil et Panini). Ce projet a mis du temps à aboutir se concrétiser, non ?
Oui, oui. Les meilleures choses prennent du temps pour se réaliser.

Comment cet album a-t-il vu le jour ? Était-ce votre idée ou bien celle de l'éditeur ?
Le concept de **Wanderers** vient de moi. Je travaille depuis des années sur ces personnages et cet univers. Panini et moi avons signé cet accord il y a quelques temps (NDLR : un contrat dans lequel Chris travaille aussi sur un projet X-Men avec Milo Manara, à paraître). L'artiste au top de notre liste de candidats était Phil Briones. Malheureusement, il n'était pas disponible à ce moment-là. Nous avons cherché un autre dessinateur. Nous avons fait des essais qui ne se sont pas révélé concluants. Le temps a passé... Le projet est un peu tombé aux oubliettes... Enfin, il y a environ un an, Phil est redevenu disponible. L'histoire l'intéressait et il voulait le faire. Cependant, il s'était engagé à travailler un an pour Marvel. Nous avons attendu patiemment qu'il finisse ses autres travaux. Mais, ça valait vraiment le coup d'attendre. Il suffit de voir l'exemplaire promotionnel distribué à Angoulême : c'est magnifique !

Cet album est largement européen. On parle d'autres projets avec Panini. Est-ce quelque chose que vous voulez faire régulièrement ?
Je crois que tous les scénaristes ont des histoires à raconter. Dans mon cas, une grande partie de ma carrière est centralisée sur les comics et les super-héros. Plus particulièrement, les super-héros Marvel. Il existe d'autres univers dans le marché de la bande-dessinée. J'ai beaucoup d'autres concepts et personnages en tête et des visions que j'aimerais faire partager. Elles ne peuvent pas fonctionner dans le monde Marvel. Les gens me demandent toujours si je n'ai pas envie d'écrire des histoires de western, de polar ou d'espionnage. Je leur réponds que je l'ai fait dans tel ou tel numéro de **X-Men** ! Maintenant, il s'agit de prendre une grande partie de cette inspiration et de chercher des éditeurs de ce côté de l'Atlantique. Cela permet de créer de nouvelles opportunités, inexistantes auparavant, et on verra où ça nous mène !

Vous avez vu ce marché évoluer depuis vos débuts. Il devient «européen» en quelque sorte : de nouveaux auteurs, développement des ventes en librairie... Cela a-t-il changé votre façon d'écrire des comics ?
Oh oui ! Pour **New Exiles**, les tous nouveaux Exilés de Marvel (rires), nous le structurons en arc de six numéros. Nous devons produire dix-huit numéros par an. Quatre numéros sont réalisés par le dessinateur principal, Tom Grummett, et deux autres par un artiste en fill-in, même si je n'aime pas trop le terme. Je dirais plutôt un artiste invité. Ainsi, les numéros 1 à 6 constitueront le premier volume, le 7 à 12 le deuxième et 13 à 18 le troisième. Voilà la véritable nouveauté pour le marché américain. Avant, vous pouviez écrire autant de numéros que vous le jugiez nécessaire pour votre histoire. Aujourd'hui, vous devez être conscient de vos limites. Vous devez faire attention à plusieurs facteurs. De plus, actuellement, il y a de plus en plus d'interaction entre les différentes séries. Elles font partie d'un même univers. Ce n'est plus les X-Men d'un côté, les Vengeurs ou les Quatre Fantastiques de l'autre. Par exemple, **Iron Man** n'est pas qu'une série de douze numéros par an racontant les aventures de Tony Stark. C'est trois numéros focalisés sur le héros, puis il faut vous réaligner avec la continuité des Vengeurs, des Quatre Fantastiques, de She-Hulk ou des X-Men. Ce n'est plus la même structure créative qu'à mes débuts.

Vous êtes connu pour avoir des séries planifiées sur le long terme. Cela change-t-il quelque chose pour vous ?
Oui, c'est différent pour moi. Par exemple, disons - et c'est un exemple fictif - que j'écris **Iron Man** et que j'ai déjà prévu les vingt prochains numéros, mais un éditeur vient me voir en m'expliquant qu'il y a un crossover de quatre numéros avec **Avengers** ou **Hulk**. Je dois alors adapter mon histoire en fonction de cette nouvelle réalité. Ce qui se passe dans ce crossover peut également affecter cet univers par la suite – et donc le reste de mon histoire. Dans mon cas, le meilleur exemple serait la deuxième série d'**Excalibur**. Je devais repenser totalement le concept. Cela n'avait rien à voir avec la précédente série. Après les quatre premiers numéros, on m'a appris qu'après le numéro 12, la série disparaîtrait car mes deux protagonistes principaux, Magneto et le Professeur Xavier, seraient au cœur du crossover **House of M**. J'ai dû changer mon scénario. Vous devez avoir l'œil sur ce qui vous entoure. Vous devez vous tenir au courant de ce qu'il se passe dans le reste du monde Marvel, encore plus que par le passé. C'est un nouveau défi, mais c'est aussi un peu frustrant.

Quand vous avez commencé à écrire des comics, pensiez-vous que les super-héros seraient encore d'actualités à notre époque ? Après quarante ans, le public a vieilli mais s'est aussi agrandi au-delà des seules BD...
Vous devez savoir que, à mes débuts, personne ne pensait que les comics existeraient encore dix ans plus tard. Les ventes baissaient tous les mois. Même si elles étaient plus élevées que celles d'aujourd'hui. C'était un environnement créatif différent. En un sens, vous pouviez faire tout ce que vous vouliez car on n'était pas sûr d'être là le mois d'après. Plus, soudainement, les ventes se sont mises à grimper en flèche. Plus les ventes augmentaient, plus le management, à la fois

devenu un héros et le leader des X-Men pendant un temps. Mon plan initial était de voir Xavier mourir, se sacrifiant pour les X-Men, et que Magneto prenne sa place en son honneur.

C'est ce qu'il fait dans une saga parallèle (NDLR : Age of Apocalypse)...

Oui et c'est aussi ce qu'il se passe dans **X-Men : The End**. Vous savez, c'est ce qui est amusant dans les comics, car on peut refaire à volonté jusqu'à ce qu'on arrive à quelque chose de bien.

Vous êtes revenu écrire les X-Men il y a quelques années. Vous avez dû prendre en compte des éléments que vous n'aviez pas établis. Par exemple, Emma Frost est devenue une héroïne... Avez-vous trouvé un moyen de vous approprier à nouveau ces personnages ?

Ils sont mieux dès que je commence à écrire la série. Ce que je choisis de faire avec eux n'est qu'une expression de ma vision de ces personnages. En fait, j'ai commis une petite erreur. Ils ne sont pas à moi, ils restent les personnages de Marvel. Mon écriture n'est qu'une interprétation de ces héros. Ils sont à Marvel et, quand je partirai, quelqu'un d'autre prendra la relève. Ce que je dois comprendre en tant que scénariste, c'est que je joue avec les héros de Marvel, dans leur maison. Je leur dois le dernier mot sur ces histoires. Si je veux le contrôle total sur les personnages, je dois écrire et créer mes propres histoires. C'est ce que je fais avec **Wanderer**.

Quand vous avez établi que Xorn et Magneto était deux personnages différents (NDLR : dans la seconde série Excalibur), était-ce une de vos idées ou une décision éditoriale ?

Xorn... C'est si vieux ! (rires) Dans certains cas, vous n'avez pas de contrôle sur des décisions éditoriales. Parfois, quand vous revenez sur une série après une longue période d'absence, vous devez gérer ce qu'il s'est passé entre deux. La vérité, même si c'est un peu étrange, je dois bien l'avouer, c'est que certaines choses se passent et qu'il est inconvenant d'en parler en public. Ce sont des décisions prises en interne. Ce qui se passe entre un éditeur et son scénariste, sur un problème concernant un personnage ou une intrigue, doit rester entre eux. L'evolution d'un personnage vient parfois d'une décision d'un éditeur ou de l'éditeur-en-chef et ils ne veulent pas en discuter. Il faut s'exécuter. Je reste un employé de Marvel et je suis tenu de respecter ces règles de discrétion

Il y a quelques années, vous avez dit qu'il y avait un peu trop de mutants dans l'univers Marvel. Aujourd'hui, ce n'est plus le cas. Vous êtes satisfait de cette situation ?

Pour moi, ce n'est plus une question pertinente pu sque **New Exiles** n'est pas tellement connecté avec l'univers Marvel. En tant que scénariste et lecteur, et pour quelqu'un qui a une longue histoire avec les X-Men, je n'étais pas tellement enthousiaste à l'idée d'exposer publiquement et d'étendre le nombre de mutants. Tout simplement parce que je ne vois pas comment on pourrait effacer ces révélations. On ne peut pas faire ça d'un coup de baguette magique! (rires) Aujourd'hui, les mutants ne sont plus qu'une centaine et il faut faire avec.

Encore une décision éditoriale...

Oui, mais c'est pour cela que les éditeurs existent. Ils doivent prendre ce genre de décision, qui assurent la prospérité, le succes et l'avenir de la compagnie. Mon avantage, c'est que je ne me préoccupe pas trop de l'univers classique.

Il y a quelques mois, nous avons eu l'occasion d'interviewer Alan Davis. Il nous a avoué qu'il ne se retrouvait pas vraiment dans l'univers Marvel. Pour lui, les comics sont devenus trop violents et ne sont plus destinés à un public jeune. Tout est plus mature et il ne savait pas s'il pouvait trouver sa place dans cette nouvelle réalité. C'est pour ça qu'il reste aussi détaché que possible des comics. Partagez-vous certaines de ses opinions ?

J'ai appris il y a bien longtemps qu'on ne contredit pas quelqu'un d'aussi brillant et talentueux qu'Alan (rires). Neuf fois sur dix, il a raison. Les choses évoluent. Les comics ne sont plus les mêmes qu'il y a dix ans, ces derniers étaient aussi dif-

En haut : Une génération de X-Men que Claremont a modelée.
Ci-dessus : Psylocke, personnage créé par l'auteur dans les années 1970 et qui l'a depuis accompagné dans différentes séries, de Captain Britain aux New Exiles en passant par Uncanny X-Men ou Xtreme X-Men.

Ci-dessous : Les Exilés, groupe dont Claremont a repris les commandes depuis quelques mois.

pour les ventes et pour l'éditorial, s'est renforcé. Nous sommes passés d'un produit conçu par un duo créatif, le scénariste et le dessinateur, à un product choisi par les éditeurs et les publicistes. C'est une lutte constante depuis. DC Comics a lancé une série hebdomadaire et je suis certain que Marvel va tenter de faire la même chose dans un futur proche (NDLR : ils ont opté pour une formule un peu différente, le tri-mensuel d'**Amazing Spider-Man**, mais Chris n'avait pas l'air au courant). Ils font tout ce qu'ils doivent pour maintenir ou augmenter les ventes.

D'un point de vue créatif, cela réduit-il votre champ de vision ?

Non, pas vraiment. **Exiles**, et maintenant **New Exiles**, a l'avantage d'être une série hors continuité. Nous ne préoccupons pas vraiment de l'univers Marvel classique. Nous avons accès à tous les autres univers parallèles. Je peux inventer ce que je veux. J'ai beaucoup de plaisir à écrire cette série.

Cette série est-elle votre moyen de rester libre, sur le plan créatif ? Ou du moins plus libre que pour une série Marvel classique ?

On le dirait bien ! (rires). Bien sûr, le souci est que si nous créons un concept qui rencontre un succès immédiat, comme les **X-Men** de mon époque, Marvel peut le réutiliser dans une autre série, comme **Ultimate X-Men**.

Pendant longtemps, vous étiez « l'homme qui peut tout écrire» chez Marvel. Vous avez écrit quelques numéros de Hulk, Daredevil, Avengers, avant de devenir le scénariste légendaire des X-Men. Vous avez aimé jouer avec les personnages qui vous tenaient à coeur, comme les Sentinelles. Pensiez-vous qu'ils prendraient une telle importance dans l'univers Marvel ? Qu'ils deviendraient une si grande menace ?

Non. Dave [Cockrum] et moi avons simplement cherché à nous amuser sur X-Men. Nous voulions utiliser les personnages classiques mais ils n'y en avait pas tellement, à part les Sentinelles et Magneto. Nous en avons donc créé beaucoup, pour combler ce vide. Nous voulions également revitaliser les anciens personnages, les rendre plus attachants pour le grand public. Nous avons ramené Magnéto, parti en exil dans **X-Men #109**, je crois... C'est si loin. Son retour nous a permis de traiter des questions intéressantes : d'où vient-il ? Pourquoi agit-il ainsi ? Comment est-il devenu le maître du magnétisme ? Si vous lisez ses motivations dans les premiers numéros, vous verrez qu'il peut être perçu autrement qu'un vilain. Pour certains, c'est un méchant et pour d'autres un libérateur. Nous avons expliqué quel événement avant pu l'amener à changer, pourquoi il avait modifié son approche du problème. Nous voulions aussi savoir comment il réagissait aux continue les défaites, face aux X-Men, notamment. Pour cela, dans les trois ou quatre premiers épisodes, réalisés avec Dave, Magneto ne perdait pas. Ça a permis de réhabiliter la crédibilité du personnage et d'aller un peu plus loin avec lui : allait-il finalement perdre ou se demander s'il n'y avait pas une autre solution à ce conflit, une meilleure ? Il est même

férent de ce que je lisais enfant. Je crois également que pour dans toutes sortes de publications, il faut savoir revitaliser le concept et les personnages à chaque génération. Il ne faut pas sectoriser les livres : pour les enfants et pour un public plus âgé. Il devrait exister quelque chose qui plaît aux deux.

Vous pouvez nous parler de Genext ?

Generation X ? Encore à vouloir me parler de ces vieilles séries ? Vous savez, on a changé de siècle, vous ne devriez plus me parler de séries datant d'avant l'an 2000 (rires).

Non, Genext... La nouvelle série !

Ah... Désolé. Ce projet a mis si longtemps à éclore que parfois je m'emmêle (rires). Le dessinateur (Patrick Scherberger) a terminé les deux premiers numéros. Ça se passe bien. J'ai imaginé un monde dans lequel les **X-Men** nés dans les années 1960 vieillissent comme dans la réalité et doivent donc trouver leurs successeurs pour continuer de porter le rêve du professeur Xavier.

Il y a dix ans quasiment, vous travailliez dans les bureaux de Marvel comme «managing editor», vous étiez en fait l'éditeur des éditeurs, veillant à ce que tout ce passe bien entre eux dans le flux de production. Être éditeur, en plus de scénariste, c'est quelque chose dont vous aviez envie, vraiment ?

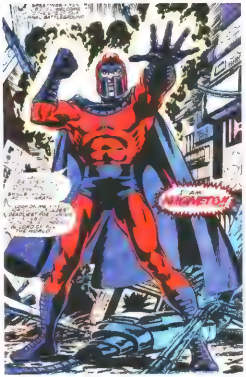
Vous savez, j'ai vite compris que dans ce métier, ce sont les éditeurs qui font la pluie et le beau temps. Je vais vous faire une confidence. Lorsque Mike Marts a quitté son poste d'éditeur des séries **X-Men** il y a deux ans pour aller chez DC, j'ai postulé pour prendre sa place. Mais Marvel a préféré confier cette responsabilité à Axel Alonso, qui ne connaît pas grand chose aux X-Men

Vous avez l'air mécontent de cette décision...

(Sourire en coin.) C'était le choix de Marvel. Je n'ai pas d'autre commentaire à faire

Dans l'esprit de beaucoup de fans, votre nom est lié à celui de John Byrne, avec qui vous avez signé quelques-uns des plus populaires épisodes d'Uncanny X-Men. Votre dernière collaboration remonte à une saga pour la Justice League of America pour DC...

Ce projet est bien plus vieux que ça ! Au moment où DC a sorti la série, j'étais en contrat d'exclusivité avec Marvel depuis quelques mois. J'avais écrit l'histoire il y a bien longtemps. Ensuite, John Byrne l'a dessinée et terminée. Mais le résultat n'était pas vraiment ce à quoi je m'attendais. C'est la vie !



Chris Claremont n'a pas inventé Magneto mais il l'a profondément changé, entre autres en lui rendant une mentalité de gagnant...

Propos recueillis par Fabrice Sapolsky
Mise en forme : Pierre Bisson

Où sont passés les 275000 comics de Marvel ?

En 2004, des centaines de milliers de comics tirés des archives de Marvel étaient offerts au CNBDI, à Angoulême. Quatre ans plus tard, nous avons mené l'enquête pour savoir ce qu'il était advenu de ce fonds important de BD et ce que les institutions pensaient en faire. Collectionneurs sensibles s'abstenir : tous les fascicules n'ont pas forcément survécu au processus. Il en resterait aujourd'hui moins de 10 %. Explications...Rine sont des exemples évidents de « totems animaliers ». Et si les animaux étaient restes de tout temps le véritable espace de liberté des comics ?

Il y a quatre ans, la nouvelle avait fait le tour des médias nationaux et internationaux tout en émerveillant et intriguant de nombreux fans de comics. Par l'entremise de l'association Gifts In Kind, Marvel faisait don d'une partie de ses archives (soit 275 000 comic-books) au centre national de la Bande Dessinée et de l'Image basé à Angoulême. Un fonds gigantesque de comics publiés entre 1951 et le début des années 1990... Et encore, l'offre première de Gifts In Kind était un lot comportant entre... 800 000 et 1 million de fascicules. Mais, de manière finalement assez réaliste, le CNBDI avait alors refusé, expliquant qu'un fonds d'une telle taille était ingérable. Les différentes parties s'étaient mises d'accord sur une masse plus « modeste », trois à quatre fois inférieure en taille mais encore assez conséquente pour être estimée, au passage des douanes, à 225 000 euros. En juin 2004, sept containers prenaient le chemin d'Angoulême. La collection ainsi constituée était le don le plus énorme jamais fait au CNBDI : la structure devenant ainsi propriétaire d'un des plus gros fonds de comics au monde. Pour les fans de cette forme de littérature, c'était l'espoir que la BD américaine aurait enfin droit, dans certains cercles, aux mêmes lettres de noblesse que sa cousine franco-belge. Mais Jean-Pierre Mercier (conseiller scientifique du CNBDI que nous avions interviewé à l'époque, sur www.comicbox.com) prévenait déjà qu'il faudrait laisser le temps

au temps. Que finir 275 000 comics, cela ne se faisait pas en quelques semaines ou même quelques mois. Il faudrait répertorier les doubles, les triples, et enfin estimer la situation de manière scientifique afin d'envisager les actions qui pourraient être entreprises. À l'époque, les responsables confiaient quand même à l'AFP qu'à terme *« une exposition sur les années glorieuses de Spider-Man, Hulk et les Quatre Fantastiques »* était envisageable [1]. Quatre ans plus tard, nous avons voulu savoir ce qu'il en était de ces bonnes résolutions...

Il a fallu faire des choix

En 2008, le CNBDI (en s'unissant avec la maison des Auteurs) s'est mué en cité internationale de la Bande Dessinée et de l'Image, mais la structure gère toujours l'imposant don de Marvel. Seulement, aujourd'hui, il est un peu moins imposant. Le tri est passé par là. Des 275 000 comics arrivés en France en 2004, il n'en resterait plus, en 2008, qu'entre... 15 000 et 20 000. En définitive, le don a été divisé en cinq collections, réparties entre Angoulême, Paris, Lisbonne, Barcelone et Bordeaux. Le reste a été détruit. Jean-Pierre Mercier comprend très bien la réaction première de nombreux fans indignés : *« Quand nous avons ouvert les cartons, il a fallu faire des choix. Dans certains cas, nous avions bien trop d'exemplaires d'un seul et même numéro et nous ne pouvions pas les garder. L'arrangement avec Marvel et Gifts in Kind ne nous permettait pas d'en faire cadeau à des particuliers ou des entités susceptibles de les revendre. Nous ne pouvions les transmettre que selon certaines modalités, à des structures garantissant un travail scientifique, et le reste devait donc disparaître. »* À la décharge de la CNBDI, Gifts In Kind avait déjà communiqué sur le fait que les exemplaires surnuméraires devraient être détruits. Et l'on murmure que, dans certains cas, des boîtes ouvertes contenaient des dizaines d'exemplaires d'un même GI Joe à l'importance très discutable. J.-P. Mercier explique : *« Hélas, ce genre de travail consiste plus souvent à détruire qu'à conserver. Nous ne pouvons pas tout garder, mais nous ne pouvons pas non plus trahir la confiance des donateurs en distribuant ces livres dans la nature. On a vu des réactions très fortes de gens qui nous disaient : « Donnez-les nous ! » Nous avons été contactés par des individus ou des associations parfois fantaisistes. Des gens étaient prêts à tout pour entrer en contact avec ces BD. C'était même parfois touchant. Certains nous ont proposé de venir à leurs frais à Angoulême et de passer des semaines à classer ces comics. Mais faire un travail scientifique, ça n'a rien à voir avec classer la collection d'un particulier. Il faut que le recensement soit fait par quelqu'un de qualifié... »*. L'idée n'a jamais été de transformer la CNBDI en bibliothèque de comics où les lecteurs viendraient amoureusement emprunter telle ou telle vieille histoire de Stan Lee. On en revient donc à la finalité des ouvrages conservés. Car, si l'on peut comprendre la volonté de sérieux voire la prudence des institutions devant certaines exubérances, les conditions du don de Marvel à Gifts In Kind n'était très certainement pas que des dizaines de milliers d'ouvrages dorment dans des réserves. En 2004, Margaret Mallon-Pujol, l'une des volontaires de l'association, précisait ainsi à la presse : *« Marvel a spécifiquement demandé que ces comics soient expédiés de l'autre côté de l'Atlantique où ils seraient utiles à de nombreux enfants et personnes. »* Détruire les surnuméraires, c'est une chose, mais il reste que la volonté du donateur s'inscrivait dans l'idée d'un certain contact avec le public... Le conseil scientifique est conscient de l'attente : *« Le travail à faire est énorme et tout ça se passe en parallèle de la mutation que connaît la cité internationale, sans parler du fait que ce n'est pas le seul fonds que nous ayons à gérer... Il est certain qu'en termes de comics (comme pour les mangas, d'ailleurs) nous avons des choses à faire. Cela dit, nous possédons déjà quelques belles planches de Kirby, Ditko, Colan, Sienkewicz. Nous nous intéressons aussi à des choses comme les Peanuts, Krazy Kat, Gasoline Alley... Simplement, jusqu'ici nous ne l'avons pas assez fait savoir. Ce fonds existe mais finalement peu de gens le savent, et il va falloir qu'on le fasse connaître. En janvier 2009, on ouvrira le musée dans sa nouvelle configuration et on prévoit entre autres une grosse exposition qui pourrait s'appeler 100 pour 100. Le concept, c'est de demander à cent créateurs de BD de choisir cent planches de BD dans notre fonds et de s'en inspirer pour créer, chacun, une nouvelle planche. Non seulement il est fort possible que des planches de comics soient parmi les mordelles mais quelques artistes américains, comme Charles Burns, devraient participer... »*

Premières actions publiques à la BNF

La collection de comics basée à Paris s'est installée à la Bibliothèque nationale de France, qui avait participé en 2004 aux frais de l'acheminement des containers. *« Ce don exceptionnel des 168 titres de comics Marvel, représentant 3 765 fascicules, est entré dans les collections du département littérature et art en octobre 2006. Il est en attente de traitement »*, explique Corinne Gibello (chargée de collections en littérature jeunesse à la BNF). La bibliothèque n'a cette collection que depuis deux ans mais elle semble la plus avancée en ce qui concerne la démarche vers le public. *« Plusieurs fascicules ont été exposés en 2007 dans le cadre de l'Abécédaire des collections qui permet, à travers quelques notions essentielles illustrées par des mots-clés, de découvrir trésors, pièces rares, documents insolites, choisis parmi les richesses des fonds des différents départements de la Bibliothèque nationale de France. Plusieurs autres fascicules ont également été exposés dans le cadre de l'exposition récente « Héros, d'Achille à Zidane ». Enfin, le don a fait l'objet d'un article dans la Revue de la Bibliothèque nationale de France, numéro 26, 2007, consacrée aux bandes dessinées. »* De fait ces premières actions à destination du public semblent aller vers la destination « publique » que souhaitait Marvel. Le quidam de passage n'est pas supposé emprunter ou consulter ces œuvres mais des choses sont prévues. Il faut montrer patte blanche, mais la procédure existe. Si, d'aventure, quelqu'un voulait approcher ces fascicules, c'est possible : *« La collection est conservée dans les magasins du département littérature et art et ne peut être consultée que dans les salles de lecture du niveau recherche, en rez-de-jardin. Tout lecteur souhaitant en avoir communication doit au préalable se rendre au service de l'orientation des lecteurs et obtenir une accréditation pour le niveau recherche, comme pour tout document conservé dans les collections patrimoniales. »*

Que cachaient ces fonds (ou sens propre) de cartons ? Des choses négales de part leur ancienneté et leur quantité. Mais même s'il a fondu comme neige au soleil, le don Marvel reste le plus gros stock de comics qui ait été offert à ce jour à la structure angoumoisine. Qu'attendent maintenant ces revues ? Que des thésards relèvent le gant, pardi !

Du côté de Bordeaux

Jean-Paul Gabilliet est bien connu dans le milieu des adorateurs français des comics pour être l'auteur de l'ouvrage Des comics et des hommes. Mais il est surtout professeur des universités en civilisation nord-américaine à l'université Michel-Montaigne (Bordeaux-III). Quand il a su qu'il restait une partie des comics à attribuer, il a fait des pieds et des mains pour qu'au moins une des collections reste en province, en dehors de l'axe Paris-Angoulême. Là, la procédure telle que racontée par J.-P. Gabilliet est un tantinet plus rock'n'roll : *« Une fois qu'on a eu l'accord de récupérer cette collection, je suis allé la chercher avec des amis, dans nos propres véhicules. On a chargé les BD à l'arrière des voitures et on les a ramenées à Bordeaux. »*. Ces moyens du bord n'enlèvent rien au sérieux de l'entreprise, même si des différences de perceptions existaient à l'époque : *« Il y a eu une résistance au moment de l'arrivée de ces comics, mais c'était plutôt d'ordre technique, pas de l'élitisme. Certains bibliothécaires se demandaient un peu où on allait les mettre. »* Si aujourd'hui la collection existe, elle a peu servi bien qu'elle soit consultable par les étudiants : *« Peu de gens savent qu'elle existe. Il y a aussi ce que j'appellerais une question de*

Parmi les comics presentés à la BNF: Hulk, Captain America ou Daredevil pas de quoi épater les collectionneurs les plus mordus de VO. Mais l'outil reste important pour ceux qui veulent l'étudier dans le texte...

masse critique. À Paris, on a plus de chance de voir ressortir des travaux universitaires sur les comics tout simplement parce qu'il y a plus de monde qu'à Bordeaux. De plus, ce genre de fonds existe sur la durée. Cela va servir à des chercheurs qui, dans vingt ou trente ans, pourront ainsi avoir accès à ces comics anciens ». À ceci près qu'on peut émettre un bémol : si Marvel s'est séparé de ses archives, c'est que l'éditeur américain était en train de passer au tout numérique, menant à l'ouverture d'une activité de téléchargement légal de comics sur son propre site. Déjà aujourd'hui un étudiant (quand bien même il ne serait pas basé près d'une des cinq collections) peut donc avoir accès à de vieux comics de Marvel d'un simple clic de sa souris et encore, sans parler des sites de piratage. N'est-il pas logique de penser que dans vingt ou trente ans les offres de téléchargement se seront multipliées ? *« Vous avez raison, ça existe, mais je peux vous dire que rien ne remplace le contact avec le papier. Je l'ai vécu : sans le rapport au papier, on ne peut tout simplement pas travailler de la même manière. Quand vous avez la vraie BD devant vous, vous avez le format pour lequel l'auteur l'a pensé. Vous avez aussi le contexte, les pages éditoriales. Même les publicités d'époque peuvent être une indication. »*

Un rendez-vous à construire

Pourtant la constitution d'une base de données est l'un des débouchés du tri fait dans les revues Marvel à Angoulême : *« Un recensement des titres a été effectué au fur et à mesure, avec les indications sur le numéro le plus ancien et le plus récemment publié. Cela débouche sur la constitution d'un outil qui sera très utile, à terme, aux chercheurs, aux futurs directeurs de thèse »*, explique J.-P. Mercier. Mais, dans le cas présent, l'effort ne vient-il pas un peu tard après certaines initiatives privées ? Ainsi www.comicsvf.com fêtera à la fin de l'année son dixième anniversaire. Animé par Howard Drake et Michel Racaud, ce site Internet est constante évolution recense déjà 63 482 publications américaines, mais surtout il les restitue dans un certain contexte de l'édition française en donnant les équivalences (quelle histoire américaine est parue dans quelle revue française). On peut aussi citer le travail prometteur de Jean-Michel Ferragatti sur www.comics.org (site jusqu'ici principalement destiné à une audience américaine) en ce qui concerne le recensement de très vieilles revues traduisant en français des comics (avant, pendant et immédiatement après la Seconde Guerre mondiale). On pourrait croire Howard Drake enthousiaste à l'idée d'une base d'origine institutionnelle, pourtant il tempère : *« Une base de données, d'accord mais pour quoi faire ? Qu'elle soit créée par le milieu de la recherche ou par des fans comme nous, une base de données reste une forme de listing si on n'y prend pas garde. Tout n'est pas égal dans les comics. Ficher un Amazing Spider-Man de Stan Lee et Steve Ditko ou un épisode des Transformers, cela demande le même effort. Mais ils n'ont pas la même importance. Pour moi, établir une liste et fournir un vrai travail d'analyse, ce n'est pas la même chose. Personnellement je pense que l'argent de la recherche serait mieux utilisé à la création d'expositions ou de conférences plutôt qu'à lister mécaniquement des parutions. »* Et pourtant d'après le webmaster les torts - s'il y en a - sont partagés : *« Ce que je me dis aussi c'est qu'en fin de compte le « fandom » français n'est pas réellement constitué en tant que tel. On n'avait rien à proposer quand ces comics sont arrivés en France. Parce que beaucoup de gens font des choses dans leur coin mais on manque d'une certaine forme de coordination. »* Le constat n'est pas faux. On n'est pas loin d'une situation où l'on ne sait pas qui fait la poule et qui fait l'œuf. D'ores et déjà ces sites ont aidé à la rédaction de certaines thèses. Mais on peut se demander si les chercheurs qui ont entamé des thèses ces derniers mois savaient qu'ils pouvaient avoir accès à ce fonds. D'un côté, il y a les institutions qui ont reçu cette matière première et de l'autre il y a ceux qui pourraient l'utiliser, la consulter... mais qui préfèrent se rabattre sur leur collection ou des sources tierces, privées. Les deux bouts de l'équation s'ignorent en quelque sorte. *« À ma connaissance et à ce jour, aucun lecteur ne nous a demandé une consultation de tout ou partie de ce don »*, répond Corinne Gibello quand on la questionne sur la fréquence d'utilisation de ces ouvrages. Là aussi, c'est tout bête : les gens ne savent sans doute pas...

Une autre question soulevée est la représentativité des fonds. Car, en plaçant des comics dans ces institutions, en les destinant aux chercheurs, ne biaise-t-on pas la configuration des recherches futures qui partiront du travail fourni par un seul éditeur ? *« C'est effectivement un point sur lequel il faut faire attention. C'est pourquoi j'insiste à chaque fois que je peux sur le fait que la collection n'est pas un « fonds comics » mais bien le « fonds Marvel ». La nuance est importante »*, souligne J.-P. Gabilliet. J.-P. Mercier, lui, n'exclut pas quelques achats de comics concurrents de Marvel mais il compte aussi sur les dons éventuels des particuliers : *« Nous avons des contacts réguliers avec des gens qui nous disent qu'ils ont déjà pris leurs dispositions et que si quelque chose devait leur arriver - je leur souhaite le plus tard possible - nous recevrions alors leur collections. »* Jusqu'ici les dons reçus par la CIBDI ont surtout concerné la BD franco-belge mais il ne tient qu'aux collectionneurs de comics d'en faire de même. Quand on pose la question à Corinne Gibello, elle saisit la balle au bond, sur fond de concertation entre les structures : *« Il est toujours intéressant pour une institution comme la BNF de susciter des dons pour enrichir ses collections. Dans ce cas précis, et c'est un avis personnel qui n'engage pas mon établissement, je serais plutôt d'avis de susciter des dons en faveur de la CIBDI, qui est l'établissement de référence sur le territoire national en matière de bandes dessinées. Nous travaillons en étroite collaboration, la CIBDI étant l'un des pôles associés de la BNF et les outils offerts par Internet permettent de nos jours à la communauté des chercheurs et des curieux de savoir très rapidement où se trouvent les collections. Si vous suscitez des dons auprès des collectionneurs via votre revue pour la BNF, nous examinerons avec beaucoup d'attention les propositions, soyez-en assuré ! »* Jean-Marie Compte, actuel directeur du département littérature et art à la BNF (et ancien directeur du CNBDI) renchérit : *« Sur la question des dons, vous avez eu raison de laisser la porte ouverte, d'autant plus que cela peut aussi intéresser le département des estampes et de la photographie, qui regarde de près tout ce qui a à voir avec l'illustration. »* Et si d'aventure certains collectionneurs tremblaient à l'idée de voir disparaître les 10 % de leurs comics chèrement amassés, rappelons que c'est bien l'accord établi par Gifts In Kind et Marvel qui stipulait que rien ne pouvait être transmis, et qu'il est toujours possible de prendre contact avec les structures susceptibles d'être intéressées pour savoir si, tout bonnement, les revues en question les intéressent. Aucun amateur de comics ne pourra se régaler de la destruction de près de 260 000 comics mais encore faut-il que cette élimination ait servi à quelque chose et que les 15 000 restants ne dorment pas sur quelques séries d'étagères. Un acte « militant » (qui, respirez, ne suppose pas que vous vous séparier de vos comics) serait sans doute de vous renseigner auprès des bibliothèques ou universités des grandes agglomérations afin de savoir si, par exemple, elles ont prévu certains prêts avec les structures citées ici. Plus encore, si vous fréquentez des endroits comme la Bibliothèque nationale de France ou l'université Bordeaux-III, vous pouvez vous renseigner sur les modalités de consultation et, éventuellement, voir les collections concernées. Non pas qu'il soit question d'inonder les bibliothécaires de requêtes. Mais il est certain que la culture ne s'use pas en s'en servant : il n'y a qu'en montrant aux organismes présents qu'une demande existe que ces derniers prendront l'habitude de faire appel à ces collections. Et si, par hasard, l'idée d'une thèse vous travaillait, n'hésitez plus, les outils existent. Il ne reste qu'à les utiliser. Le sujet vaudra sans doute qu'on y revienne à l'avenir pour en observer l'évolution...

Xavier Fournier

[1] dépêche du 31 décembre 2004, par Katie Bramback.

PANINI COMICS PRÉSENTE

MARVEL
LES INCONTOURNABLES

LES DIX SAGAS LES PLUS INCROYABLES DANS L'HISTOIRE DE LA MAISON DES IDÉES

LANCEMENT DE LA COLLECTION : LE **26 MARS**

Vol. 1 : SPIDER-MAN
Par **Jenkins**, **Buckingham**, **Straczinsky** et **Romita Jr.**
La revue de 24 pages + le volume de 144 pages.

4,95 € seulement au lieu de ~~8,95 €~~

Achetez la revue, Panini Comics vous offre le livre de collection !!!

Vol. 2 : IRON MAN
Le 23 avril

Vol. 3 : WOLVERINE
Le 07 mai

Vol. 4 : FANTASTIC FOUR
Le 21 mai

Vol. 5 : X-MEN
Le 04 juin

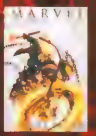
MARVEL
www.marvel.com

Vol. 6 : HULK
Le 18 juin

Vol. 7 : AVENGERS
Le 02 juillet

Vol. 8 : DAREDEVIL
Le 16 juillet

Vol. 9 : PUNISHER
Le 30 juillet



Vol. 10 : GHOST RIDER
Le 13 août

TM & © 2008 MARVEL

www.paninicomics.fr

MARVEL À DE L'AMBITION ! ÇA, CE N'EST PAS NOUVEAU. MAIS ELLE A DÉCIDÉ DE LES RÉALISER DÈS CETTE ANNÉE ET EN GRAND ! PA GALLÉLIEMENT AU « CHOC » CRÉÉ PAR SECRET INVASION, LA COMPAGNIE AMÉRICAINE SE LANCE DANS UN PROJET RISQUÉ : PRODUIRE SES PROPRES BLOCKBUSTERS DE CINÉMA EN PUISANT DANS SA RÉSERVE DE SUPER-HÉROS. MAIS EN L'AVENTURE S'ANNONCE COMPLIQUÉE, MARVEL STUDIOS SEMBLE S'ÊTRE BIEN PRÉPARÉ À LA CONQUÊTE DE LE NOUVEAU MARCHÉ. EXPLICATIONS.

LES HABITS NEUFS DE... MA

Vront adaptés, avec plus ou moins de réussite, sur grand écran, par le biais d'une filiale de la compagnie Marvel Entertainment, appelée sobrement « Marvel Studios », la maison-mère veille au grain en produisant, en partie, ses adaptations cinématographiques. Ce type d'accord a par exemple pu donner vie à des films aux succès retentissants comme la série des **Spider-Man** et à d'autres ayant eu plus de mal à trouver leur public comme **Elektra**.

Malgré quelques cahots, les films « licenciés » de super-héros continuent leur parcours sans faute. Devant les récents succès financiers rencontrés

Marvel Studios s'est associée, la société américaine revoit à la hausse ses ambitions. La compagnie souhaite désormais, tout en poursuivant le développement de films « licenciés » (comme les X-Men et ses « spin-of ») financés par d'autres studios, passer à la vitesse supérieure. Elle désire produire seule ses propres adaptations de comics. Le but affiché de la

chises. Plus clairement, Marvel garde le contrôle aussi bien sur la partie artistique (comme les choix du scénario, du réalisateur ou des acteurs) de son film que sur l'exploitation lucrative de ses produits dérivés.

Même si Marvel Studios a déjà l'expérience de la production avec ses films d'animation qui sortent en « direct-to-video », il faut bien reconnaître que les récentes sorties DVD n'ont rien de comparable à ce que l'on trouve au même format chez la concurrence. Le point fort du studio se joue sur un autre plan : la capacité de la structure à gérer des projets sur le long terme et notamment à développer des séries animées pour la télévision. Pour 2009, ce ne sont pas moins de quatre séries qui vont arriver sur les petits écrans américains comme **Black Panther**, récemment annoncé, sur la chaîne câblée BET (Black Entertainment Television) en 2009, sans compter une hypothétique deuxième saison de **The Spectacular Spider-Man**.

Beaucoup pour un si petit studio ? Malgré un savoir-faire indéniable, Marvel Studios n'en reste pas moins le « Fish » de la partie de poker en matière de production cinématographique. Pleine d'ambition, l'entreprise mise gros en finançant l'intégralité de ses films. D'autant que faire un film de super-héros aujourd'hui coûte beaucoup d'argent. Surtout lorsque le spectateur a pour référent des blockbusters tels que **Spider-Man 3** ou **Les Quatre Fantastiques et le Surfeur d'Argent**, respectivement financés par Sony et la Fox. Alors... Comment jouer dans la cour des grands ?

Afin de financer son nouveau business plan, Marvel a dû emprunter près de 525 millions de dollars aux banques d'affaires (le célèbre Morgan Stanley en tête). La somme paraît énorme pour cette entreprise en pleine mutation. D'autant plus lorsque l'on sait que près de 300 millions ont été alloués seulement à la production d'**Iron Man** et de l'**Incroyable Hulk**. Mais Marvel refuse de se jeter tête baissée dans une entreprise risquée sans pour autant avoir mis toutes les cartes de son côté. La compagnie s'est donc constituée un vrai petit trésor de guerre à la façon George Lucas, basé sur les revenus des produits dérivés.

mondiale sur le marché du « licensing ». Sa valeur potentielle est estimée à près de 4,8 milliards de dollars. Et l'entreprise est en croissance permanente. Pour preuve, **Spider-Man** a rapporté à Marvel et à Sony sur les neuf premiers mois de l'année 2007 la coquette somme de 100 millions de dollars, alors que sur la même période en 2006, il ne rapportait « que » 3,5 millions. Autre exemple significatif : en mars 2007, le groupe Al Ahli a acheté pour 1 milliard de dollars l'autorisation d'utiliser les super-héros Marvel pour son parc d'attractions à Dubaï, prévu pour 2011. Spidey et ses amis s'aventurent clairement sur les pistes-bandes de Disney (la référence mondiale absolue en matière de loisirs) et se positionnent comme de sérieux concurrents sur le marché de l'entertainment.

le poids financier de la production de ses propres films, elle n'en est pas moins un colosse aux pieds d'argile. Marvel Studios est en train de construire son succès et sa fortune sur du « profit potentiel ». L'exemple le plus frappant en est l'accord passé avec la chaîne FX. Contre 180 millions

films autoproduits durant quatre ans à FX. Assez courageux de la part de la chaîne qui ne connaît pour l'instant que deux productions et n'est même pas sûre de leur succès commercial. Bien évidemment, l'accord d'exclusivité ne concerne que les « broadcast » et non les chaînes payantes. Ce qui permet à Marvel de dealer d'autres engagements ultérieurement.

Les premiers résultats d'**Iron Man** sont donc très attendus. Ce premier long-métrage est important pour Marvel car il va prouver (ou non) que la compagnie est capable de générer

UNE AUTRE ERE DU JEU VIDEO

Même si Marvel est confronté à un demi-succès en 2008, elle n'en reste pas moins une entreprise en pleine progression. Depuis 2002, la valeur de son action a augmenté de plus de 600 % malgré les aléas boursiers. Ce qui en vue du marché actuel démontre combien les investisseurs croient en la politique d'expansion. Et cette action demeure aujourd'hui encore une valeur sûre. Si jamais les films se plantent, son cheptel de licences éveilleront l'intérêt de concurrents aux reins plus solides qui n'hésiteront sans doute pas à racheter l'entreprise pour se les approprier. Au contraire, si les films cartonnent, certains des grands studios actuellement en affaires avec Marvel tenteront de récupérer dans leurs girons cette structure naissante ou de renégocier leurs licences-phares (un peu comme Disney s'est associé à Pixar). Enfin, le meilleur scénario possible verra la constitution d'une trésorerie suffisante et bénéficiaire de Marvel Studios et le développement de nouveaux projets, en plus des films, capables de transet tribunaires.

Alors que, dans les comics, la saga de l'été, **Secret Invasion**, est en train de métamorphoser l'univers des super-héros Marvel, dans le monde réel, on n'est pas loin d'assister à une révolution d'une ampleur comparable. Sans précipitation et en maîtrisant ses prises de risques, étape après étape, Marvel est en train de se transformer en énorme compagnie d'entertainment. Peu à peu, elle s'affranchit -sans jamais le renier- du « carcan » des comics pour conquérir de nouveaux marchés et se placer dans tous les médias en contact direct avec le grand public : jeux vidéo, cinéma, vidéo,

du profit en misant sur un personnage moins populaire que ses super-héros phares déjà liés contractuellement à des grands studios licenciés. La firme a tout fait pour remettre Iron Man sur le devant de la scène dans ses comics et a même préparé son arrivée sur les petits écrans pour le printemps prochain. Elle proposera une série animée avec une version rajeunie d'Iron Man et plus « bankable » pour des produits dérivés à destination du jeune public. Même chose pour Hulk qui aura lui aussi droit à sa série animée télévisée.

Spider-Man par de nouveaux films de super-héros. Les héros en collants ont-ils encore de beaux jours devant eux au cinéma ou **Spider-Man 3** est-il leur chant du cygne ? Épineuse question, mais qui peut se révéler, à terme, un pari gagnant pour Marvel si le public répond présent à Iron Man et à L'Incroyable Hulk. 2008 ne sera que le fer de lance d'une politique ambitieuse : pas moins de deux films Marvel par an ! Bien évidemment, la pérennisation de cette nouvelle politique dépendra des premiers résultats de fréquentation du film Iron Man. Dire que l'avenir de Marvel repose, encore, entre les mains de Tony Stark.

Yann Kebbi

QUAND MARVEL RENCONTRE SEGA

En novembre 2006, Marvel Entertainment et SEGA annoncent la signature d'un accord mondial de licence dans lequel la firme de Sonic se voit octroyer les droits exclusifs pour développer et distribuer des jeux vidéo tirés du film Iron Man pour toutes les plateformes de jeu sur le marché. La démarche est logique pour ce premier long-métrage autofinancé puisque l'industrie des jeux vidéo est désormais indissociable de celle du cinéma. Si Marvel a choisi de s'associer avec SEGA, c'est avant tout sous l'impulsion de Justin Lambros, vice président et producteur exécutif des studios Marvel Interactives : « Pour notre première expérience en tant que producteur, explique-t-il, « Le truc important avec Iron Man, la chose sur laquelle nous nous sommes concentrés dès le début, c'est l'expérience en tant que héros vécue par le joueur ». L'homme a fait ses armes de producteur chez SEGA où Aimer ça et connaît donc tous les rouages de l'entreprise. Ce qui facilite quelque peu la liaison entre Marvel, les développeurs des jeux et SEGA. « SEGA est reconnu comme l'un des éditeurs importants dans le domaine du jeu vidéo et a toujours été à la pointe de cette industrie, explique Alexandra Fiore, responsable presse chez SEGA France. Marvel a sans doute vu en SEGA le partenaire qui correspondait le plus à ses aspirations et aux ambitions qu'il voulait donner aux jeux Iron Man et L'Incroyable Hulk. Notre richesse est fondée sur un historique « arcade » qui a su séduire Marvel ! » Dans les faits, le résultat ne déçoit pas ! Graphiquement très impressionnant, le jeu vidéo Iron Man plaira également aux fans des comics en proposant des bonus à leur destination telles que les armures issues des comics (Extremis ou Ultimate Iron Man !). L'autre bonne nouvelle, c'est que Marvel Entertainment et SEGA ont annoncé le renforcement de leur association pour y inclure les droits de développement et de distribution de jeux inspirés de Captain America et Thor. Là encore on découvre un accord « en blanc », fournant autour de films à peine en plein développement. Affaire à suivre, donc !

AVANCE RAPIDE

VITE VUS, VITE DIGÉRÉS.

DVD **LA LÉGENDE DE BEOWULF**

Warner Home Video • Depuis le 28.05.08

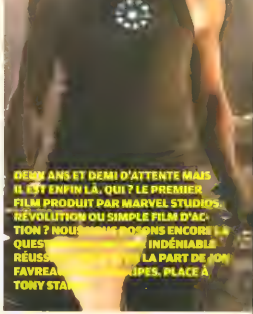
En ces temps-là, les sauvages contrées du nord de l'Europe étaient peuplées de héros et de monstres. Des hommes audacieux, taillés pour la lutte et les conquêtes, pouvaient encore se forger des destins d'exception. Le plus glorieux d'entre ces aventuriers est, sans nul doute, le Viking Beowulf, qui surgit un beau jour pour sauver le vieux roi Hrothgar et ses sujets des assauts d'une féroce créature. En terrassant la bête à mains nues, il devint vite légendaire à travers le royaume et, partout, l'on chanta sa bravoure face au maléfique Grendel. Pourtant, tapie dans l'ombre sommeille une créature encore plus dangereuse et qui va offrir à Beowulf une destinée sans pareille. Malheureusement pour lui et son royaume, le guerrier sans peur est avant tout un homme, faillible et cupide... Ce film d'animation de Robert Zemeckis entièrement réalisé en 3D est en fait basé sur une oeuvre-clé de la littérature anglo-saxonne contant les faits d'armes d'un célèbre héros scandinave. Bien que l'on reconnaisse la patte indéniable du grand Neil Gaiman dans l'intrigue de ce film, la version DVD (ou Blu-Ray) a bien du mal à retraduire l'impact visuel perçu en salles. Malgré un travail exemplaire sur les personnages principaux, à commencer par Beowulf, « incarné » par une version numérique de Ray Winston, le rendu final (et plus particulièrement les arrières plans dessinés à la va-vite) est plus proche d'un bon jeu vidéo que d'un film au design déjà démodé. On obtient au final une longue et pénible cinématique, émaillée (la rencontre avec la mère des démons, le combat final) de rares moments d'exception. En ce qui concerne les 14 documentaires disponibles dans le DVD supplémentaire de l'édition collector, on ne trouve hélas rien d'inédit. Voilà un DVD à réserver avant tout aux amateurs de testostérones pixellisées.

YB

CINÉ **IRON MAN**

SND - Sortie le 30.04.08

IRON MAN
UN HÉROS SHOOTÉ AU LCD



DEUX ANS ET DEMI D'ATTENTE MAIS IL EST ENFIN LÀ. QUI ? LE PREMIER FILM PRODUIT PAR MARVEL STUDIOS. RÉVOLUTION OU SIMPLE FILM D'ACTION ? NOUS [illegible] RÉPONDONS ENCORE À LA QUESTI[illegible] INDÉNIABLE RÉUSS[illegible] À LA PART DE JON FAVREAU[illegible]LIPES. PLACE À TONY STA[illegible]

"On dit qu'il vaut mieux une arme qui n'a pas besoin d'être tirée. Je préfère les armes qui n'ont besoin d'être utilisées qu'une seule fois". La phrase prononcée par Tony Stark au début du film pourrait aussi bien s'appliquer à l'ambitieuse politique cinématographique de Marvel. Car le tout jeune studio joue gros sur ce film d'un budget supérieur à 150 millions de dollars (voir aussi notre article p78).Pour le grand public, Iron Man est un parfait inconnu. Il n'a pas la stature de Spider-Man, ni de Hulk et lorsqu'on lui tire le portrait, il se révèle un bien meilleur compagnon de débauche qu'un héros sans peurs et sans reproches.

Jon Favreau n'avait donc pas 36 choix, il lui fallait faire deux film en un. Un film d'action pour séduire les ados et en même temps un film pour faire vendre un max de licences. Et le résultat fonctionne assez bien, en particulier grâce à la performance personnelle de Robert Downey Jr. Aussi à l'aise dans le comique que dans l'action, l'homme qui jadis interpréta Chaplin habite le personnage de Tony Stark, playboy milliionnaire et génial désabusé tendance cynique. Stark se prend une leçon de vie et Downey Jr. une leçon de survie. Ou, avec le bon projet on peut se remettre sur les rails. On fait tous des erreurs mais on peut remonter la pente. ».

Comment amidonner le métal

Iron Man a ceci de particulier, qu'à la différence de Spider-Man (pour lequel tous les éléments du mythe fondateur étaient présents dès le premier épisode), le comic book créé il y a 45 ans n'a jamais cessé d'évoluer, de changer, parfois même de se contredire. La réussite de Jon Favreau est d'avoir analysé et donné une cohérence à un personnage qui ne l'est pas. L'origine du personnage au Vietnam ? Aux orties ! L'Afghanistan parlera davantage aux masses. Obadiah Stane n'arrive dans les comics que dans les années 80 ? Qu'à cela ne tienne, il est élevé au rang d'ennemi intime. Pepper Potts et Happy Hogan sont des personnages secondaires fondateurs du mythe en proie à de perpetuels problèmes de couple ? Ils sont là mais ne s'adressent pas la parole. Et tout cela importe peu. Car le personnage important ici est Tony Stark. Il est coolissime, c'est un enfoiré avec un coeur (alimenté par une batterie tout de même). Il est l'homme qui a tout mais n'est empli que de vide. Celui pour qui la fin justifie toujours les moyens.

La grande force du film de Favreau est qu'on peut le comprendre sans avoir été jamais lire un comic—book d'Iron Man. Le réalisateur a malicieusement mis les fans dans sa poche en placant quelques références bien senties (à Stephen King,

à War Machine, à la saga "le démon dans la bouteille" ou encore au Mandarin et ses 10 anneaux, à Jarvis, au SHIELD, à la demeure californienne de Stark réplique de la sienne dans les comics des années 80).

Tout sauf Robocop

La crainte de tout fan d'Iron Man qui se respecte était de voir le vengeur doré se mouvoir et se comporter comme le flic robot de Delta City. Il n'en est rien. L'armure (du moins la Mark 3 rouge et or) est maniable et pourrait presque faire passer le costume de Batman pour un porte manteau. L'équipe de Stan Winston, qui n'est pas peu expérimentée en robots divers (voir Terminator) a réussi à rendre l'armure crédible sans jamais tomber dans l'anticipation. Lorsqu'il vole, Iron Man est tout aussi impressionnant. Mais, des effets spéciaux réussis ne garantissent pas un strike dans le cœur des spectateurs.

La conception des armures ? Une quinzaine de jours. Pas beaucoup, même pour un génie ! Jon Favreau rend une copie propre et parfaite... froide comme du métal ? Non, certes. Il y a de la comédie... Mais l'ensemble manque d'un brin d'émotion, d'âme. C'est un comble pour le réalisateur dont c'est le premier "actioner".

Alors serions-nous aussi cyniques que Tony Stark ? Non. Mais nous ne saurions cautionner n'importe quelle adaptation de comics à l'écran. On est toujours plus exigeants avec les héros qui comptent pour nous. Iron Man peut échouer en salles ou n'être qu'un demi-succès. Du point de vue des lecteurs de comics, c'est un ballon d'oxygène qui lave sans mal l'affront de Ghost Rider, d'X-Men 3 et même la déception de Spider-Man 3. Rendez-vous dans deux ou trois ans pour la suite...

Fabrice Sapolsky

Forces et faiblesses

À côté de l'omniprésent Robert, le reste du casting tente d'exister. Gwynneth Paltrow se coule sans mal dans l'assistante amoureuse transie mais pro jusqu'au bout des ongles. Si l'actrice fait ce qu'elle peut, on déplore qu'elle soit à la rigueur trop grande pour le rôle. Pepper Potts n'ayant illuminé la vie d'Iron Man que peu de temps sur les 45 années de publication du comic-book. Terrence Howard alias James Rhodes est un peu dans la même situation. Personnage clé d'Iron Man, il est ici réduit au rang d'alibi pour un Stark prenant un peu trop de libertés avec la loi et l'armée. Son rôle est bancal et il passe son temps à courir après Downey Jr., ce qui n'est pas aisé. Reste Jeff Bridges, alias Obadiah Stane. Le "dude" est impeccable comme toujours même s'il est un peu théatral parfois.

Le rythme du film est aussi sujet à caution. Tout se passe rapidement, sans temps mort. L'action est millimetrée. Les 3 mois de captivité de Stark en Afghanistan ? Une dizaine de minutes tout au plus.

AVANCE RAPIDE
VITE VUS, VITE DIGERES..

CINE SUPER-HÉROS MOVIE
TFM Distribution Sortie le 04.06.08

Après avoir épinglé les films d'horreur, les producteurs de Scary Movie allaient forcément tenter d'étriller un autre genre. La popularité récente des films de super-héros leur a donné une excuse en or. Voilà donc Super-Héros Movie en piste chez nous dès le mois de juin.
Rick Ricker est le Peter Parker de cet univers. Lors d'une visite dans un laboratoire, il est piqué par une libellule génétiquement modifiée. Désormais doué de super pouvoirs, il va chercher à faire le bien sous le nom de La Libellule et lutter contre les plans du Sablier. Et dire qu'on doit trouver ça drôle ? La bande annonce avait l'air prometteuse, avec un soin tout particulier apporté aux costumes et aux effets. Mais tous les gags sont dans le trailer ! Le reste oscille entre remplissage et moments d'une affligeante anthologie. On était pourtant en droit d'attendre d'une production David Zucker (Y-a-t-il un pilote dans l'avion et tous les y-a-t-il à peu près...) qu'elle soit désopilante. Elle est juste horripilante de mauvais goût (la blague sur les nécrophiles par exemple, sans compter l'abondance de pets). Et la présence de fidèles comme Leslie Nielsen et Robert Hays (Airplane) ne suffisent pas à ramener la magie. Il y a certes quelques scènes amusantes (on sourit sans rire), mais on est loin de Naked Gun. Très loin même...

FS

Super-heros Movie, de Craig Bezin
TFM Distribution. Sortie le 4 juin.

FOCUS ET FAVORI

wangacomics

Les podcasts en français sont encore rares et les video podcasts encore plus. Les gens de Wanga Comics relèvent donc le défi. Ou en tout cas tentent... Leur unique podcast à ce jour met en scène le talentueux Louis (dessinateur du **French Darkness** et de **Tessa** chez Soleil) dans une interview réalisée lors du festival d'Angoulême 2008. Si nos amis n'ont évidemment pas les moyens d'une régie télé professionnelle, ils font des efforts pour rendre l'interview agréable à regarder (en dépit d'un son parasité par un bruit ambiant incessant). Malgré les imperfections, on ne peut que leur souhaiter bonne chance dans leur entreprise.

http://wangacomicsprod.universpodcast.com/

SITE PROFESSIONNEL

WWW.MILLARWORLD.TV

Langue	Anglais
Graphisme	3/10
Navigation	6/10

Mark Millar est britannique. A-t-il l'humour légendaire de ses concitoyens ? La réponse est oui. Son site officiel navigue allégrement entre le panegyrique (la page d'accueil), et le n'importe quoi (la galerie, moment d'ultime kitscherie). Mais le plus intéressant dans le monde de Mark Millar, c'est encore ce qui n'est pas dans le site officiel : son forum. Découpé en quatre sections (les comics, la pop culture, le pub et le creative workshop), le forum est un lieu d'échange ou les connaisseurs savent que le scoop est au coin de chaque thread. Millar est lui même assez présent sur son forum et il entretien avec certains posteurs une réelle complicité, un peu comme... dans un pub. Une des parties les plus intéressantes du forum est le creative workshop. C'est un espèce de fourre-tout dans lequel amateurs et professionnels soumettent leurs travaux à la vindicte populaire. On peut s'y faire détruire comme y être encensé. Alors, qui veut tenter sa chance ?

ZEMO

SITE PROFESSIONNEL

WWW.MAJORSPOILERS.COM

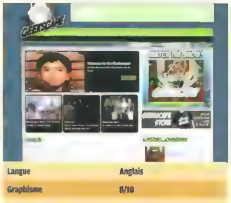
Langue	Anglais
Graphisme	3/10
Navigation	6/10

MajorSpoilers est un blog créé par Stephen Schleicher en 2006. En dehors du nom (« grosses révélations ») qui en soi est tout un programme, le créateur n'a pas hésité à payer de sa personne en s'habillant en super-héros ridicule pour faire la promo de son site. Graphiquement, Major Spoilers utilise le moteur bien connu de Wordpress. Qu'apporte le site ? Par grand-chose qui n'ait été vu ailleurs. C'est un webzine avec ses qualités et ses défauts. Il y a même un podcast qui ne manque pas de bonne humeur. Les auteurs se font plaisir et franchement, où est-le mal ?

Izod

SITE PERSO

WWW.GEEKSCAPE.NET



Langue	Anglais
Graphisme	8/10
Navigation	8/10

Encore un site d'info mais avec un chouia plus d'ambition éditoriale. Le geek, pour ceux qui l'ignorent, est un passionné. Le mot s'applique quasi exclusivement au monde de l'entertainment en général et aux comics en particulier. Si cela peut paraître péjoratif à certains, l'équipe de Geekscape assume joyeusement son statut et propose une palette de contenus à ses semblables. Et, côté geekerie, nos amis ont placé la barre très haut : leur but est d'assembler une communauté de geeks comme eux. Ils produisent eux-mêmes des podcasts hebdomadaires, des produits dérivés, une emission de télé autoproduite, des chansons tout à leur gloire et plus encore. Le morceau de bravoure du mois : une interview de Ray Park, interprète de Darth Maul dans **Star Wars** et grande star chez les fans du genre. Il y parle de son tout dernier rôle (Snake dans **GI Joe** : le film), de Star Wars et même du projet Iron Fist qui patine depuis au moins huit ans dans les limbes d'Hollywood.

YOANN

LES PERLES DU NET

ÇA S'EST DIT, VU, ENTENDU ICI ET LÀ, MAIS C'EST DANS CES COLONNES QU'ON EN REPARLE...

• - Pas exactement des comics ma-is à laisser tout de même le **Star Wars Gagsta Rap** réalisé par une troupe d'hurluberlus hyper inventifs. Entendre Dark Vador parler de sa grosse queue et C3PO de positions sexuelles pour les gay.. C'est assez irrésistible ! *http://www.youtube.com/watch?v=ym0Sruc_-E*

• - Jean-Christophe Oger est un des journalistes BD de France Info. Le 10 mars dernier, il signe une critique élogieuse du dernier album d'Art Spiegelman, **BreakDowns.** On voudrait ne pas voir le mal partout mais, quand notre confrere écrit « la preface, dessinée elle aussi, nous apprend que l'auteur aujourd hui si celtrwe a fait sa prem ère education graphique dans les comics », on a envie de répondre que Art Spiegelman n a jamais cessé de faire des comics parce qu'aux Etats Unis, même Asterix est un comic-book. Pas de quoi en faire une polemique mais il serait bon de ne plus opposer les comics américains au reste de la bande dessinee mondiale, non ? *http://www.france-info.com/spip.php?article1326&theme=36&sous_theme=39*

WWW.DISCOUNTCOMIX.COM

DISCOUNT COMIX

LE SPECIALISTE DU COMICS SUR INTERNET !!!

#2,99 EUROS FRAIS DE PORT

FRAIS DE PORT OFFERTS* !

NEWS TOYS

CAPTAIN AMERICA

X-MEN STATUETTE PROMETHEE

SUPER SERIAL MARVEL MINI BUST

MARVEL SELECT

STAR WARS

STAR WARS

PROMO !!

ACTION FIGURE NEW FRONTIER SERIES 1

ACTION FIGURE BOX SET

SERRE LIVRES SUPERMAN ET BATMAN

MELBOY ANIMATED PVC SET

ANGEL STATUE

WONDER WOMAN STATUE DC COVER TO COVER

WORLD WAR HULK !!

MISSION:HULK

NEWS PERIODIQUES

WOLVERINE

SUPERMAN & BATMAN

DC UNIVERSE

SPIDER-MAN

INFINITE CRISIS 52

MARVEL UNIVERSE

SILVER SURFER

HULK

ELEKTRA ASSASSIN

SUSPENSE

IRON MAN

IRON MAN

LES INCONTOURNABLES

IRON MAN 2

LOST GIRLS

HELLBOY

COMMANDEZ PAR TELEPHONE 01 44 93 23 03 DU LUNDI AU VENDREDI DE 10H A 19H PAR INTERNET WWW.DISCOUNTCOMIX.COM

PAIEMENT CARTE BANCAIRE OU MANDAT POSTAL

PORT : FRANCE : 2,99 € / DOM : 14 € / EUROPE : 14 € / AUTRE : 20 €

PROFITEZ DE CE BON DE COMMANDE A L'ADRESSE SUIVANTE : S-T, RUE ALBERT MARQUET 75020 PARIS

GAGNEZ 5€ DE REDUCTION JUSQU'AU 30 JUIN POUR TOUTE COMMANDE DE + DE 30€ WWW.DISCOUNTCOMIX.COM - TAPEZ LE CODE PROMO : COMICBOOK

PROFITEZ VITE DE CETTE OFFRE FRAIS DE PORTS OFFERTS SUR TOUTES COMMANDES DE + DE 30 € (EN FRANCE METROPOLITAINE UNIQUEMENT)

K'DO POUR + DE 30€ D'ACHAT* - -2,99€

CONTROLE D'IDENTITE

LES NOUVEAUX VISAGES, LES ARTISTES SUR LESQUELS GARDER UN ŒIL... DANS LES COMICS OU AILLEURS

© Élodie Vaillant

PHILIPPE ROURE

Âge : 40 ans
Base d'opération : Paris
Super-Pouvoirs : Sans réfléchir, je dirais rajeunir mais dans l'idéal, bien sûr, je voudrais faire comme Peter dans Heroes et être capable d'avoir tous les pouvoirs.

Philippe Roure est un réalisteur venu du graphisme. Après un premier court-métrage remarqué (**Underzone**) son nouveau projet devrait interpeller un certain nombre de fan de comics. Il s'agit tout simplement d'un polar au royaume des collectionneurs de BD américaines. Il faut retrouver un collector prestigieux, perdu dans les méandres du passé. Éditer des comics n'a pas toujours été facile. Put un temps où des revues pouvaient disparaître aussi rapidement qu'elles avaient surgi, sabrées sans discussion par la sacro-sainte commission chargée d'appliquer la loi sur les publications liées à la jeunesse de 1949. Et, parfois, dans les replis de ces décisions se cachent d'improbables collectors. « **Super-héros** » (titre de travail mais pas définitif du film court de Philippe Roure) évoque un de ces graals de collectionneur (le n°14 de la revue Marvel) comme point de départ d'une histoire noire... Là, il convient de faire un détour et d'expliquer ce qu'est l'énigme : parmi les premières revues françaises contenant des comics traduits, Fantask et Marvel sont un peu les martyrs de la cause. Les deux titres publiés par les éditions Lug disparurent à quelques mois d'intervalle, victimes des foudres de la censure. Après son treizième numéro, Marvel cessa de paraître soudainement et les fans de comics n'eurent plus qu'à se reporter sur le mythique **Strange** comme ultime planche de salut. Pourtant, dans Marvel #13, il y avait bien une publicité annonçant la sortie d'un Marvel #14, reproduction de la couverture à l'appui. Si la couverture existait, n'en était pas de même pour le reste du magazine jamais diffusé ? Et, si la décision d'arrêter Marvel datait d'après la réalisation de la couverture du #14, n'était-il pas possible que le projet ait été jusqu'au stade de l'impression et qu'il existe quelques (rares) exemplaires de ce numéro perdu ? La question est devenue une sorte de légende urbaine. La plupart des connaisseurs s'en tiennent aux treize numéros parus mais quelques-uns n'en démordent pas. Ils l'ont vu, le Marvel #14. Il en existe quelques copies qu'un imprimeur italien aurait sauvées de la destruction après que Lug avait décidé de ne pas le diffuser. Mieux, voici qu'apparait à l'écran le fameux Jean-Pierre Dionnet, esthète de la BD, qui commente cette censure et ne contredit pas la thèse du n°14... Quelques secondes après le début du teaser de **Super-Héros**, le collectionneur de comics voit ses certitudes ébranlées... Alors quoi ? Ce serait vrai ? Il y aurait bien une antique revue de comics que pratiquement personne n'aurait vue ? Et ce serait quoi, ce « Super-Héros » ? Une sorte de documentaire voué à la quête de l'impossible ? Non, Philippe Roure ne raconte cette histoire de censure qu'en tant que toile de fond d'un moyen-métrage à venir qui raconte la confrontation entre plusieurs personnes passionnées, prêtes à tout pour se fournir le numéro manquant à leur collection. Bien sûr, il connaît les comics mais ses modèles, dans l'idéal, seraient plutôt Melville, Scorsese ou Bava. Cela fait des mois que, en compagnie d'une petite équipe (en comptant tous les postes et même les aides les plus minimes ils ne sont que dix), Roure promene son projet. Pour l'instant il n'existe qu'un teaser déjà visible sur le site de l'association du réalisateur (http://www.silenziofilms.com/projet_SHteaser.html) ou sur YouTube (http://fr.youtube.com/watch?v=JJRsD58qB2w). Les premières réactions ont poussé le cinéaste à repenser un peu son projet. Au début, la présence de Dionnet n'était pensée que pour le teaser. Vu l'effet produit, Philippe Roure pense intégrer quelques autres passages explicatifs de ce genre dans le produit finit. Il emmènera dans un premier temps le teaser au Festival de Cannes 2008 pour faire connaître le projet. Il lui faut encore boucler le budget avant de se lancer dans l'aventure...

Mais au fait, est-ce qu'il existe, en fin de compte, ce fameux « MI4 », cible de tant de convoitises ? « Non », répondent en choeur toutes les bases de données existantes... On verra bien si, au final, un exemplaire (réel) montre le bout de son nez dans cet étrange court-métrage, explique Philippe avec un petit sourire. Mais c'est tout l'intérêt de la chose, non ? C'est parce que MI4 a toutes les raisons pour ne pas exister que l'histoire, elle, prend forme. Dans les deux cas de figure, les collectionneurs apprécieront le clin d'œil et cet « ovni » a tout pour alimenter les discussions « pour » ou « contre » sur les forums de passionnés.

X.F.

Batman et ses pairs: inspiration et filiation d'un super-héros

À quoi reconnaît-on l'inspiration d'un héros ? Aux influences (implicites ou explicites) que l'on peut reconnaître dans sa silhouette.

En 1905, en Angleterre, à la demande d'un éditeur, Mme la baronne Orczy invente un nouveau héros. Sir Percy Blakeney, richissime lord anglais, dandy perdu dans les plaisirs futiles, est en réalité, sous le masque du Mouron Rouge (The Scarlet Pimpernel) le chef d'un réseau d'espions et d'aventuriers pendant la Revolution française. Défendre les faibles contre l'adversité est un idéal du XIXe siècle ; mais mettre volontairement (et sous le masque) son éducation et sa richesse au service de la justice contre sa propre classe sociale est une idée révolutionnaire en 1919 lorsque Johnston McCulley invente Zorro, le renard. Le monde entier connaît le héros masqué sous lequel se cache Don Diego Vega, riche fils de famille qui défend les peones et les Indiens contre les riches propriétaires terriens qui les exploitent. En France, hors du pulps, on connaît moins The Shadow, son rire sinistre et son visage masqué. Il est créé dix ans après Zorro, à la radio, dans l'émission Street and Smith's Detective Story Hour, dont il est... le narrateur. Il est si populaire qu'il devient le héros, à part entière, d'une suite de 325 romans (!) et d'une nouvelle émission de radio à partir de 1937 (En 1938 et 1939, sa voix sera celle d'Orson Welles...) Millionnaire à la ville, The Shadow est secondé par Burbank, le spécialiste des communications, Moe Screvnitz, le chauffeur de taxi, et Margo Lane, jeune femme de la haute société. Coiffé d'un grand chapeau et vêtu d'une cape, il porte deux Colt 45 et pratique aussi l'hypnose et l'illusionnisme pour perturber ses adversaires. Mais son arme principale est... la peur. Quand, à la fin des années 1930, le jeune cartoonist Bob Kane se présente chez DC Comics pour y proposer ses services, il associe la silhouette masquée de Douglas Fairbanks dans The Mark of Zorro à un croquis de machine ailée dessiné jadis par Léonard de Vinci et évoquant les ailes d'une chauve-souris. Comme le Mouron Rouge, Diego Vega et Lamont Cranston, Bruce Wayne est riche. Comme eux, il met son éducation, ses aptitudes intellectuelles et physiques et sa fortune au service de la lutte contre le crime. Comme eux, il porte une cape et assume une double identité : dandy entouré de femmes le jour, comme le Mouron Rouge, il sera Batman la nuit sous la cape de Zorro et, comme The Shadow, inspirera la peur.

À quoi reconnaît-on la filiation d'un héros ? Aux héritiers (implicites ou explicites) qui apparaissent dans son sillage.

Contrairement à ses prédécesseurs, il n'est pas facile pour Batman de « faire des petits » et ce, pour des raisons... bassement commerciales. Créer un héros inspiré par un « produit DC » serait aujourd'hui hasardeux, tant la figure du Dark Knight est omniprésente dans les comics, à la télévision, au cinéma et dans les produits dérivés. Un personnage de télévision du début du XXIe siècle évoque cependant beaucoup Zorro et Batman. Il s'agit d'Angel, le vampire sans âme créé par Josh Whedon dans la série Buffy the Vampire Slayer et « spinoffisé » dans sa propre série par Whedon et David Greenwalt. Angel lutte contre « son monde » : les vampires ; il est doté d'une identité secrète (son faciès de buveur de sang apparaît quand il se met en colère) ; il est porteur de son propre double maléfique, Angelus, qui surgit aux pires moments ; il est entouré de jolies femmes : il est stylé, charmeur, plein d'humour. Directeur, à Los Angeles, d'une petite équipe d'enquêteurs spécialisés dans l'occulte, il tient ses quartiers dans un vieil hôtel désaffecté. Il est, bien entendu, toujours fauché. Les scénarios de Whedon et Greenwalt, en revanche, ne le sont pas. Et les fans de Batman auraient certainement beaucoup de plaisir à retourner aux sources en revisitant Zorro et The Shadow, et à chercher dans les cinq saisons d'Angel les nombreuses allusions au Dark Knight.

Martin Winckler

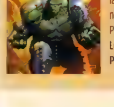
Quand on a plus d'un demi-siècle, on se retourne et on voit le chemin parcouru. En ce qui me concerne, ce chemin est tapissé de comics. Petit itinéraire à la Georges Perec..

D'une chauve-souris à une autre. Angel et Batman représentent deux facettes d'une même mémoire mais en regardant bien on retrouve certains archétypes. L'imaginaire, décidément, n'en finit pas d'être parcouru.

GUIDE DE LECTURE

UNE SÉLECTION DE SAINES LECTURES COMICS SUGGÉRÉES PAR LA RÉDACTION

MARVEL HEROES #7



Ce numéro marque le retour de la série régulière **Thor**, écrite par J.M. Straczynski et dessinée par Olivier Coipel. Et ne vous y méprenez pas, il ne s'agit pas d'un clone cette fois-ci: le véritable dieu du tonnerre est de retour sur Terre et se lance à la recherche de ses compagnons d'Asgard. Une série incontournable et qui connaît un succès "foudroyant" outre-Atlantique. Pendant ce temps, le Goliath vert continue de ravager la Terre. Les héros s'unissent face à Hulk et son Escadron Gamma.
Panini - Mai 2008 - 4,60 euros

KIOSQUES

ASPEN COMICS #18

Un numéro exceptionnellement épais... C'est en effet tout bonnement le dernier de la série. l'éditeur français étant en passe de rattraper le matériel américain. Delcourt termine donc toutes les intrigues en cours (en particulier Soulfire) et place Aspen en sommeil le temps que la santé de Michael Turner lui permette de faire avancer à nouveau son label.
Delcourt - Mai 2008 - 4,95 euros

LES CHRONIQUES DE SPAWN #18

Pas d'essoufflement pour cette autre revue de Delcourt: OK, une certaine ère de Spawn s'achève aux USA. Mais la bonne nouvelle? C'est que Hine et Haberlin sont toujours aux manettes de la version française, lancés dans un run toujours énergique et capable de surprises. Cette fois, Spawn sort les flingues. Ambiance western pour tout le monde. Et, une fois de plus, le Spawn de Hine gagne à être connu. En parallèle, les aventures de Godslayer continuent.
Delcourt - Mai 2008 - 4,75 euros

DC UNIVERSE 34

Les deux plus grandes équipes de super-héros unissent leurs forces. Les membres de la JLA et de la JSA ne seront pas de trop pour découvrir d'où vient le mystérieux membre de la Légion. Les Teen Titans, de leur côté, affrontent leurs homologues de la côte Est et ne sont pas sûrs d'en sortir tous vivants. Quant à Green Lantern, il doit repousser les avances de Star Sapphire (voir notre "En Vedette" dans ce numéro).
Panini - Mai 2008 - 4,20 euros

INFINITE CRISIS : SP #16

Lex Luthor dévoile enfin sa vraie nature. La Question cherche des réponses aux quatre coins du globe et il ne va pas aimer ce qu'il va découvrir. Dans ce déluge de mauvaises nouvelles, un héros relève le gant... Arrivé à ce stade de la série, 52 commence à amorcer sa phase finale. Les retournements de situation et les révélations commencent. Percerez-vous le secret de 52 ? Skeets a bien l'intention de vous en empêcher...
Panini - Mai 2008 - 4,20 euros

MARVEL ICONS HORS-SÉRIE #13 : LES NEW WARRIORS

Les New Warriors sont morts! Vive les "nouveaux" New Warriors ! Qui est Wondra et pourquoi veut-elle recruter Sofia, ex-membre des New X-Men? Cette série contée par Kevin Grevioux et Pacos Medina commence sur un ton plein de suspense. Par contre, c'est un peu moins prenant une fois qu'on connaît les réponses. Un arc à lire surtout parce qu'il révèle ce que sont devenus certains jeunes héros
Panini - Avril 2008 - 5,60 euros

SPIDER-MAN #100

Une saga s'achève et une nouvelle débute dans ce numéro anniversaire. J.M.S. et Joe Quesada nous dévoilent *One More Day*: Peter est prêt à tout pour sauver Tante May. Mais qui pourra l'aider? À noter, trois couvertures et un carnet de croquis exclusif de Joe Quesada pour fêter dignement la 100e.
Panini - Mai 2008 - 3,90 euros

STAR WARS : LA SAGA EN BD #13

Attention, collector: l'impensable est arrivé. Voici enfin la rencontre entre Han Solo et... Indiana Jones? Oui, c'est possible. Une curiosité certes, mais les fans ne pourront pas faire l'impasse!!! À plus forte raison quand le reste du magazine contient, comme à l'accoutumée, son pesant de guerres étoilées...
Delcourt - Mai 2008 - 3,90 euros

SUPERMAN & BATMAN #35

Damien n'en finit pas de faire des siennes. L'avenir de la famille Wayne se décide dans ce numéro. Le fils du chevalier noir se joindra-t-il à son père ou embrassera-t-il la Ligue des Assassins dirigée par sa mère? C'est à Morrison et Kubert d'en décider. Superman, au contraire, est poursuivi par l'Antiquité sous la forme d'un sorcier venu de l'Atlantide. Superman doit-il continuer à sauver le monde ou laisser ce nouveau héros lui succéder? Pour compléter ce programme alléchant, un épisode de **Detective Comics** par Paul Dini et Don Kramer...
Panini - Avril 2008 - 4,20 euros

SUPERMAN & BATMAN HS #4

Deux épisodes au programme: le premier explore les origines de Black Canary? Qui est-elle? Pourquoi veut-elle être la partenaire de Batman? Et quand on dit "partenaire", on ne veut pas dire en tant que combattant du crime. Jim Lee est doué pour dessiner les femmes sexy et l'héroïne profite de ce remodelage. Dans un deuxième temps, découvrez le Joker, aussi déjanté que dans l'univers classique... voire plus!
Panini - Mai 2008 - 4,20 euros

WORLD WAR HULK #3

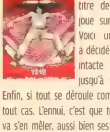
Hulk continue de traquer les membres des Illuminatis qui l'ont envoyé dans l'espace. Après avoir vaincu Flèche Noire et Iron Man, il va devoir affronter le Docteur Strange. Le Sorcier Suprême va user de ses sorts les plus puissants pour essayer de vaincre le monstre vert. Sera-t-il prêt à tous les sacrifices pour sauver ses amis ? Une histoire toujours aussi spectaculaire écrite par Greg Pak et illustrée par John Romita Jr, au top de sa forme.
Panini - Mai 2008 - 4 euros

LIBRAIRIES

100% MARVEL : DAREDEVIL #14

Le dernier **100% Marvel** coïncarcé au Diable Rouge vous a laissé sans voix? Alors accrochez-vous car ce volume est aussi au moins aussi fort que le dernier. Avant de quitter la série, Brian Michael Bendis a envoyé Matt Murdock en prison. Son successeur, Ed Brubaker, accompagné de Michael Lark aux dessins, ne tombe pas dans la facilité et ne se contente pas de nous livrer Daredevil version "Prison Break". Notre héros réussira-t-il à survivre au milieu de ces anciens ennemis tels que le Caïd ? En guest-star : le Punisher.
Panini - Avril 2008 - 14 euros

100% VERTIGO : AMERICAN VIRGIN #1



Après **Y Le Dernier Homme**, voici un autre titre de Vertigo qui joue sur les mœurs. Voici un héros qui a décidé de conserver intacte sa virginité jusqu'à son mariage. Enfin, si tout se déroule comme prévu en tout cas. L'ennui, c'est que tout le monde va s'en mêler, aussi bien ses cousins bienpensants que quelques terroristes ayant kidnappé sa fiancée... Un vrai régal (l'album, pas le sort de la girlfriend) !
Panini - Mai 2008 - 11 euros

100% WILDSTORM : WILDCATS 3.0 #1

Wildstorm s'est fait rare en France ces derniers temps, mais voici qu'arrive la traduction d'un des meilleurs succès critiques du label ces dernières années. Joe Casey pousse les Wildcats vers la guerre... de consommation. Spartan n'est-il pas mieux armé pour changer le monde en tant que PDG ? Un récit très innovant, qui s'éloigne des poncifs du superhéros pour explorer des pistes nouvelles.

tout en conservant des personnages comme Grifter et les autres héros du groupe.
Panini - Avril 2008 - 13 euros.

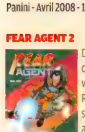
ANTHOLOGIES DC : LÉGENDES

En 1986, le président des États-Unis interdit les super-héros et il n'y a plus de J.L.A. Superman et les autres doivent cependant repousser les assauts de Darkseid, sous le crayon de John Byrne. Une saga sympathique qui constitue l'origine de la "funny" Justice League avec Blue Beetle et Guy Gardner...
Panini - Mai 2008 - 21 euros

DC HEROES : SPIRIT #1

Le Spirit et son créateur, Will Eisner, sont indissociables. Mais en Darwyn Cooke (La Nouvelle Frontière), le héros s'est trouvé un parrain totalement efficace. Un album fun et une leçon de narration...
Panini - Avril 2008 - 13 euros

FEAR AGENT 2



Déjà le deuxième tome consacré au dernier survivant des Fear Agents. Rick Remender (l'un des scénaristes qui monte aux USA) fait une nouvelle fois la preuve de son humour et de sa férocité. L'astronaute destroy est de retour et au top de sa forme. Si vous n'avez pas encore donné sa chance à cette série, faites-vous ce cadeau.
Akileos - Mai 2008 - 15 euros

HELLBOY TOME 6

Arrêt aux rayons raretés pour Hellboy: non seulement vous trouverez dans ces pages le 1/2 de la série mais aussi la mini-série Makoma ainsi qu'une histoire dessinée par Richard Corben. De quoi satisfaire même les fans les plus difficiles de l'univers de Mike Mignola.
Delcourt - Mai 2008 - 14,95 euros

INDIANA JONES ET LE ROYAUME DU CRÂNE DE CRISTAL

Avec le retour au ciné du dénommé Indiana Jones, Delcourt (déjà abonné à Star Wars) ne pouvait manquer de publier l'adaptation en comics de cette autre étoile de l'univers Lucas. Un récit signé John Jackson Miller (voir son interview dans Comic Box Extra #3)
Delcourt - Mai 2008 - 12,90 euros

KISS 77

Chez Wetta, on aime Kiss. Après avoir publié les récentes aventures du groupe, l'éditeur ressort quelques classiques, à commencer par ce Kiss 77 qui reprend tout bonnement le premier comic book du groupe, publié il y a 31 ans chez Marvel. Un collector pour les fans de BD tout comme pour les mordus de "glam-rock" qui trouveront ainsi leur dose de Vampire à semelles compensées. Fun, pour peu qu'on le ressitue dans le contexte de son époque.
Wetta Comics - Juin 2008 - NC

QUEEN & COUNTRY DECLASSIFIED

La série s'offre un détour dans les années 1980. Paul Crocker doit remplir une mission qui l'entraîne à travers l'Europe. Ce n'est pas la suite directe des épisodes déjà traduits mais bien une extension de l'univers de la série qui vous aidera a mieux vous immerger dans l'intrigue de Greg Rucka (infinite Crisis: 52, Checkmate). Loin d'être superflu, ce Declassified fait preuve des mêmes qualités que le Q&C habituel.
Akileos - Avril 2008 - 12 euros

SHAOLIN COWBOY TOME 1

Geoff Darrows envoie un as des arts martiaux au pays des cow-boys dans un récit qui repousse les barrières en terme de narration. L'histoire est un peu secondaire mais c'est tellement bluffant en terme d'image...
Panini - Avril 2008 - 14 euros

WILDSTORM ANTHOLOGIE : ASTRO CITY

Kurt Busiek et Brent Anderson continuent leur visite d'Astro City en se permettant un certain nombre de détours. Vous connaissiez Astro City, découvrez aussi bien son passé que quelques voisins campagnards. Local Hero marque une rupture par rapport à la structure habituelle des arcs. Cette fois-ci, il s'agit plutôt d'une collection d'histoires courtes.
Panini - Mai 2008 - 21 euros

FANZINES

PIMPF MAG #15

De plus en plus luxueuse (dos carré et couverture rigide et plastifiée), la revue des petits formats continue son bonhomme de chemin avec un dossier sur le Western dans la BD populaire. L'amateur de comics s'intéressera beaucoup à l'article consacré à la défunte série Big Boss qui paraissait chez Arédit-Artima et abritait bon nombre d'histoires de SF venues de chez DC.
4,50 euros, à commander auprès de Éditions Pimpf, c/o Dominik Vaillet, 27 rue Marchandé 89250 Mont-Saint-Sulpice.

COMICSVO

1985 #1

Mark Millar vous en parle dans son interview, il était donc nécessaire de le mentionner dans ce guide de lecture. Le scénariste nous fait remonter le temps. Qui est le mystérieux petit garçon au milieu de ces super-héros ? Les nostalgiques ou les néophytes qui ne connaissent pas cette époque embarqueront dans cette saga sans hésitation.
Marvel - Mai 2008 - $3.99

AVENGERS/INVADERS #1

L'invasion a commencé... mais pas celle que vous croyez ! Ce ne sont pas les Skrulls qui débarquent, cette fois, mais des héros du passé. Pour ceux qui l'ignoreraient, les Invaders sont composés des plus grands héros de la Seconde Guerre mondiale : Human Torch (l'androïde), Toro, Namor et Captain America. Comment les Nouveaux et les Puissants Vengeurs vont réagir en voyant leur ancien partenaire Steve Rogers ? L'avertiront-ils de son destin? Une maxi-série en douze numéros à surveiller...
Marvel - Mai 2008 - $2.99

DC SPECIAL : CYBORG #1

Il était temps de lui consacrer une mini-série à Victor Stone, alias Cyborg. Le passé du héros robotique revient le hanter et il devra se poser des questions sur ses véritables origines. Ken Lashley (**Flash : the Fastest Man Alive**) illustre ce numéro écrit par le jeune scénariste Mark Sable (**Popogun**)
DC Comics - Mai 2008 - $2.99

FATHOM #0

À la fin des années 1990. Michael Turner créait une jeune femme sexy au passé mystérieux et au pouvoir aquatique. Malheureusement, les problèmes de santé de l'auteur l'ont forcé à abandonner la série. La jolie Aspen continua ses aventures durant diverses mini-séries dans les années 2000. Fathom prépare son grand retour pour fin 2008, mais vous pouvez en avoir un premier aperçu dans ce numéro #0, scénarisé par J.T. Krul (**Soulfire**) et mis en images par Alé Garza (**Teen Titans**).
ASPEN Comics - Mai 2008 - $2.50

FINAL CRISIS #1

Il n'y a pas que l'invasion Skrull qui sucite l'intérêt dans le monde des comics en ce moment. Grant Morrison nous propose la nouvelle "crise" chez DC. Attendez-vous à des rebondissements constants et des changements profonds pour plusieurs personnages.
DC Comics - Mai 2008 - $3.99

THE 10 CENTS PLAGUE

On vous en parlait déjà dans Comic Box voi.2 #9: Dans l'après-Seconde Guerre mondiale, il n'y avait pas que la censure et la Comics Code Authority pour s'attaquer à la BD américaine. Des citoyens bien-pensants brûlaient des comics sur la place municipale ou dans la cour des écoles. David Hajdu s'est livré à un considérable travail de recherche sur cette époque où les comics terrifiaient une partie de l'Amérique. Cette enquête a même remis la question sur le devant de la scène ces dernières semaines, quand les médias ont rédécouvert ces agissements dignes de 1984. Et le tout est en prime sous une couverture de Charles Burns!
Farrar, Straus & Giroux - Déjà disponible (en import) - $26

LE COURRIER DES LECTEURS DE COMIC BOX ANIMÉ PAR IZOD ET ZEMO

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS : Vous aimez Comic Box ? Vous préférez tel ou tel aspect ou voudriez voir traiter un sujet particulier ? Vous détestez un héros ou [illegible] PAR COURRIER : Comic Box c/o FULL FX, 55 Rue Boissonade 75014 PARIS - PAR E-MAIL : zemo@comicbox.com - SUR MYSPACE : www.myspace.com/mycomicbox

ANGOULEME, LE DEBRIEFING

Bonjour, Après avoir lu votre édito du dernier numéro concernant le Festival de la BD d'Angoulême, et puisque vous précisez dans sa conclusion que vous êtes ouverts au débat, je me permets d'y apporter quelques rectifications. Vous regrettez qu'on ne trouve plus, au Champ de Mars, deux bulles d'égale superficie, or la nouvelle configuration du Champ de Mars empêche tout simplement d'installer deux bulles d'une telle taille [...] D'ailleurs, en cumulant l'espace de l'ensemble des bulles disposées dans la ville, et en comptant les expositions à l'Hôtel de Ville et à l'Espace Franquin, je pense pouvoir affirmer que le Festival occupe plus de place que les autres années. Vous estimez que les comics et les mangas sont « ghettoïsé » dans des espaces à part plutôt que d'être intégrés, la bulle principale étant réservée aux grands éditeurs de BD franco-belge. Pourtant, dans cette grande bulle, et pas plus loin qu'à l'entrée, on pouvait trouver un imposant stand coréen ainsi que des mangas plus loin, et des éditeurs de bien d'autres nationalités encore... Quant à la « petite bulle » (assez conséquente, tout de même) destinée aux « éditeurs ghettoïsés », on y trouvait rien de moins que Soleil, le plus gros éditeur de BD français avec une armada d'auteurs en dédicace... En outre, le stand Panini était assez important pour rendre honneur aux comics. Je me rappelle d'une époque où les comics étaient franchement snobés à Angoulême. [...] Certes, cette présence est à porter au crédit de l'éditeur, mais on ne peut pas dire que les organisateurs du Festival aient pour intention de caser les comics dans un coin. J'aime beaucoup les comics, bien sûr, mais il faut aussi être lucide : en France, les comics n'ont pas la même visibilité, la même popularité ou les mêmes chiffres de vente que le dernier XIII ou Largo Winch... Et ils ne sont pas distribués par une énorme quantité d'éditeurs (Panini, Semic, Wetta, et...?). Ces derniers ne disposent pas non plus des mêmes moyens, et on ne peut pas s'attendre à ce que les comics soient omniprésents partout sur le Festival. Pour l'exposition sur les 4 Fantastiques, il s'agit effectivement d'une promotion de l'atelier qui travaille sur ce dessin animé, et pourquoi pas ? Ils auraient bien tort de ne pas communiquer sur leur réussite. En outre, pour l'anecdote, j'ai noté que, sur l'affiche de l'exposition « Les Villes du Futur », qui n'avait rien à voir avec les comics, on pouvait voir une caricature de Galactus, ce qui dénote tout de même une certaine reconnaissance pour les comics. Voilà pour les rectifications. Natif d'Angoulême, où j'habite depuis trente ans, je craignais pour l'avenir du Festival (hausse hallucinante du prix d'entrée, chantier insensé du Champ de Mars, conditions climatiques, ras-le-bol des éditeurs...) mais ce dernier cru - qui a battu le record de fréquentation du Salon - m'a rassuré, et cet édito m'a paru aller en contresens des bonnes critiques que j'ai entendues jusqu'à présent. Cela dit, c'est grâce aux critiques que le Festival s'est amélioré... Seulement, gardez à l'esprit la façon dont étaient traités les comics il y a encore quelques années, et la place qui leur est accordée maintenant : on ne peut pas nier le progrès. Bonne continuation,

Florent

Cher Florent. Nous avons dû (à regret) couper ta longue lettre. Cela dit, chacun en a compris le sens. Mon édito n'avait pas pour but de stigmatiser quiconque mais simplement de tirer la sonnette d'alarme. Oui, Panini a un grand stand à Angoulême mais, comme tu le rappelles, ce n'est que parce qu'ils le veulent bien. Je ne nie pas certaines améliorations, mais elles vont seulement dans le sens de l'histoire. Le festival court après le marché, il ne le précède ni ne l'accompagne. Ignorer les mangas et leur succès était impossible, tout comme il est aujourd'hui impensable d'ignorer Spider-Man et ses cartons au cinéma. Au passage, le Manga Building était si peu accueillant et mal pensé que, en dehors de l'expo, beaucoup de visiteurs étaient désorientés ! De toute manière, la balle est dans leur camp. Angoulême et le Comicon de San Diego sont nés à peu près en même temps. Et, comme ici, à San Diego, c'est toute la ville qui vit le festival pendant cinq jours. L'organisation y est autrement plus ouverte aux autres genres que le seul style américain. Et le tout-Hollywood et les médias nationaux s'y précipitent. Les enfants ne sont pas oubliés et bénéficient de la gratuité jusqu'à 12 ans (7 ans à Angoulême, alors que « officiellement », il y a 3,5 fois moins de visiteurs aux Etats-Unis). Je maintiens qu'il y a des reliquats de pensée unique qui hantent les couloirs du festival d'Angoulême. Il appartient aux organisateurs de montrer l'exemple. Nous ne saurions nous satisfaire d'être « mieux traités » à l'ère de la mondialisation. Notre porte reste ouverte à ceux qui veulent en débattre. Une précision : tu as omis dans le panel des éditeurs faisant « de l'Américain » les gens de Delcourt qui, s'ils ne sont pas un éditeur de comics, sont quand même la deuxième force en ce qui concerne la publication de comics US en France. Il est vrai que les comics US chez eux ne représentent pas le cœur du catalogue, mais tout de même... En guise de conclusion, je dirais que oui, notre position n'est pas majoritaire. Mais l'omerta qui règne autour du festival d'Angoulême nous paraît assourdissante. Certes, de nombreux confrères chuchotent et nous choisissons de parler fort. Nous devons avoir la culture de la différence chez Comic Box ! (F.S.)

Lewis Trio)... Et bonne continuation pour la suite de ta carrière solo !

Signé Kris Dawnzie

IL FAUT BOOSTER LE SOLDAT DC

Cela faisait longtemps que je voulais m'exprimer dans le célèbre Comic Box. Grande fut ma déception à la fin de la première série de CB. Mais je vous exprime ma gratitude pour ce merveilleux magasine qui n'est que bimensuel ! Pourriez-vous faire un dossier spécial concernant Booster Gold, la nouvelle série qui apparemment se rapproche des Exilés ?

Pourriez-vous faire un dossier sur les mondes parallèles chez DC et Marvel ? Ne trouvez-vous pas le magazine X-Men un peu mou en ce moment (dessin et scénario) ? Je trouve les sorties Panini généralement bien gérées mais n'est-ce pas regrettable que certaines séries DC deviennent bimensuelles ? Je crois qu'on est nombreux à penser cela. Enfin une question qui me taraude : il y aura-t-il une nouvelle formule du mag Comic Box ? (J'aime les nouvelles formules !) J'espère que vous nous apporterez toujours plus de comic... Box !

Antoine Barkat

Cher Antoine. Ca y est, tu t'es exprimé! Il y a fort à parier que nous parlerons de la série Booster Gold mais les rapprochements avec Exiles ne sont pas si directs que cela (les Exiles voyagent dans le multivers alors que Booster voyage dans le temps). En quelque sorte l'un emprunte le temps à la verticale tandis que les autres le franchissent à l'horizontale. Pour le sort des séries DC en France, ce n'est hélas pas une chose nouvelle de voir les fans « très vocaux » en réclamer à corps et à cris... mais les ventes ne suivent pas au-delà d'un certain niveau (et on peut remonter jusque dans les années 1970 pour voir que, à l'époque de Sagédition, DC était déjà largement bimensuel en France). Il y a donc des raisons de penser qu'hélas vous n'êtes pas si nombreux que ça, et c'est bien dommage vu la qualité de certaines séries. A l'opposé, le mag X-Men, lui, semble toujours avoir des fans, même dans les périodes où les mutants sont en roue libre. Enfin, pas de nouvelle formule de Comic Box à l'horizon. Nous évoluons plutôt par petites touches...

JE VAIS LE DIRE A MAMAN...

Félicitations pour votre mag. Si beau et si complet que même ma mère lit parfois des articles (c'est vous dire). Bonne continuation !

PS: ci-joint un dessin que j'ai fait dernièrement (si,si le modèle existe, du calme les mecs...). Je serais bien sur très honoré si vous le publiiiez, mais j'ai grand plaisir a vous l'envoyer comme ça...

« Marvel Boy »

Cher Marvel Boy (et « Marvel Mother »), si nous pouvons intéresser plus de gens aux comics ou déclencher la conversation à l'intérieur des familles, nous ne demandons pas mieux. Ce n'est pas la première fois que nous avons des échos de parents « convertis à la cause» et nous nous en réjouissons. Car il fut un temps où l'avis parental était plutôt : « Tu vas t'abîmer les yeux avec ces couleurs criardes ! » Merci pour le dessin (reproduit ci-contre).

CIVIL WAR, LE RETOUR ?

Bonjour à tous et à toutes si toutes il y a. J'ai raté le train Civil War lors de sa parution en fascicules. Quand je me suis mis à leur recherche dans les boutiques spécialisées, j'ai découvert avec horreur le malheureux monde de la spéculation outrancière sur le papier. (Non recyclé, en plus. Honteux !) Bref, vous qui voyez tout et surtout savez tout. (En tout cas, c'est ce que le professionnalisme de vos articles laisse à penser) (Ah, on fait moins les malins là, hein ?), saurez vous répondre à cette simple question : « Panini Comics a-t-il l'intention de sortir une édition brochée de Civil War (j'aime pas écrire TPB... mince, trop tard) en français, et si possible la même que l'édition américaine (celle agrémentée

de surprises et qu'on trouve à pas très cher mais en anglais sur certains sites. Non pas que l'anglais me rebute, mais si je peux l'avoir en français... Comment ça, je dévie?) » Et pour World War Hulk ? Pareil ? Autre question, plus en rapport avec le magazine (donc plus facile...) : où trouvez-vous les informations si précises qui alimentent vos articles ? Vous avez une base de données personnelle ? Des vieux sages connectés en réseau qui répondent à toutes vos questions ? Internet ? Pour être sérieux deux secondes, je suis vraiment impressionné par la qualité de vos articles et surtout leur précision. Et donc, je me demandais comment vous faisiez, tout simplement. Et me faites pas le coup du « magicien qui révèle pas ses secrets », ça ne prend pas avec moi, hein! En tout cas, continuez comme ça, c'est de l'excellent travail. Bien à vous.

Guillaume

Cher Guillaume, pour les « vieux sages », nous ne pouvons compter que sur les nôtres, qui ne sont pas en réseau mais bien dans nos bureaux. Il est vrai par ailleurs que nous prenons tout simplement des notes sur une base de données « maison » au fur et à mesure que les nouveautés arrivent ou que nous récupérons quelques « oldies ». C'est un registre qui nous permet de garder un œil sur la chronologie des personnages (bien pratique pour dépister les Skrulls) ou la bibliographie d'un auteur. Pour la reliure de Civil War, c'est prévu pour septembre prochain. Pour World War Hulk, il est bien trop tôt pour se poser la question : l'éditeur va sans doute attendre de voir la réaction du public.

VIVE LE LOBBY

Vous vous souvenez peut-être de ma première lettre, publiée sous un autre pseudonyme, dans le dernier numéro de votre édition précédente... avant votre résurrection! À l'époque, je m'inquiétais pour l'avenir des comics, ne trouvant à lire qu'Alan Moore ou Rising Stars. Eh bien, j'avais tort ! J'ai désormais en « trade paperbacks » VO des chefs-d'œuvre comme Top 10, The Authority, La League des Gentlemen Extraordinaires, The Ultimates, The Golden Age, Superman Red Son, Wanted, Identity Crisis, JLA /Avengers...

Les écrivains de comics comme Grant Morrison, Mark Millar ou Geoff Johns ont vraiment redynamisé Marvel et DC : mea culpa, et chapeau bas à DD (Dan Didio), et Joe Quesada ! Par contre, je constate que je m'éloigne à nouveau de Marvel et DC : Infinite Crisis m'a déçu, Civil War a fait chuter Captain America, qui en est mort, Black Adam devient un vulgaire tueur de masse, et je crains maintenant d'enterrer Batman lui-même. C'est pour moi la fin d'une ère. Et puis, les trade paperbacks version originale restent à 1,20 € le $ minimum (le quoi ? l'exemplaire ?) ; c'est pas donné ! Bien sûr, j'attends les TPB de All Star Superman, Final Crisis, les FF de Millar et Hitch, mais reconnaissez que le cas Spider-Man (re)devient très confus : démasqué, remasqué... c'est incompréhensible ! Par ailleurs, il faudra que vous demandiez à Mark Millar pourquoi avec lui ça se finit toujours en guerre civile ! Ça devient redondant, non ?

PS : j'encourage tous les fans de comics à faire du lobbying actif auprès de leurs bibliothèques : pour ma part, j'ai pu les convaincre d'acheter (entre autres) The Ultimates, Superman Red Son, ou Top 10 ! C'est un excellent moyen pour initier des jeunes générations désormais plus attirées par les mangas que par les comics ou les BD !

Vivian

Cher XShazam: ta lettre nous est parvenue après l'interview accordée par Mark Millar aussi il nous aurait été difficile de lui faire part de cette demande. Encore que nous ne sommes pas certains que tout se termine en Civil War avec lui : il faudrait demander à sa famille. Comme il l'a été exposé dans l'article sur le don des comics Marvel, il faut vraiment que les lecteurs de comics se fassent connaître auprès des bibliothèques et réclament (dans les établissements où ce n'est pas déjà le cas) la présence d'albums. La plupart des bibliothécaires sont de bonne volonté mais font remarquer, à juste titre, que puisque personne n'en demande, ils ne voient pas la nécessité d'entretenir un stock. Ton exemple prouve qu'ils savent être à l'écoute, alors, aux vrais fans de comics de jouer ! Oui aux lobbies actifs !

Dessin de Marvel Boy

Cult Corner

L'ACTUALITÉ DES PRODUITS DERIVÉS

QUI LE SURVEILLE ?

Dévoilé lors du Comic Con de New York cette année, voici le premier buste d'une nouvelle gamme de produits dérivés du film **Watchmen**. Seul Rorschach était présent sur le stand, mais nous avons pu jeter un coup d'œil aux figurines de 12 cm. Rorschach, le Hibou, Ozymandias et le Spectre Soyeux (Laurie Jupiter). Fort à parier que d'autres produits seront développés avant la sortie du long-métrage en 2009.

JACK ATTAQUE !

Si vous faites partie, comme certains parmi nous, des fans de Jack Bauer, cette figurine vous permettra de patienter jusqu'à la prochaine saison de la série prévue pour janvier 2009 aux USA. En attendant un come-back explosif, voilà un Jack Bauer de 30 cm, plus vrai que nature, équipé de son équipement d'intervention de la C.T.U. vu dans la première saison de la série culte. Avec des vêtements réels et détachables, pas moins de 25 points d'articulation et son équipement de choc, cet « action hero » va remplacer vos vieux GI Joe de collection !

HEROES SERIES 2 ACTION FIGURES

Editeur : Mezco Toys — Sortie : September 2008

La série a été frappée de plein fouet par la grève des séries aux USA. La saison 3 ne débutera qu'à la rentrée. Mais Mezco Toys sait faire patienter les fans en continuant de sortir des figurines inspirées par les deux saisons. Dans cette deuxième série, vous retrouverez Peter Petrelli, version futuriste, Matt et la petite Molly, Claude (l'Homme Invisible), M. Linderman, M. Bennet et enfin Nikky proposant une tête alternative de Jessica.

IRON MAN MOVIE STATUE

Editeur : Kotobukiya — Sortie : November 2008

Vous n'allez pas pouvoir éviter Iron Man dans les prochains mois. Parmis tous les produits dérivés issus du film (et du comics), nous avons sélectionné cette magnifique statue produite par Kotobukiya. La société Japonaise, qui a déjà produit une série de statues inspirées de l'univers DC, inaugure sa gamme Marvel avec le Vengeur doré. Le rendu métallique et la taille (30 cm) permettent à cette pièce de prendre une place de choix dans la plupart des collections... à côté du DVD du film qui sortira, lui aussi, en fin d'année !

LUKE CAGE BUSTBOHEN

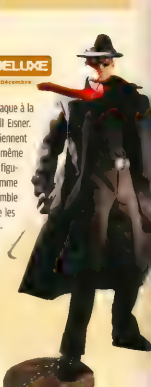
Editeur : Bowen Designs — Sortie : Juillet 2008

Luke Cage est un des protagonistes majeurs de l'univers Marvel en ce moment. Chef des Nouveaux Vengeurs, mari et papa, le super-héros à la peau invincible débarque chez Bowen. De ses 30 cm de hauteur, il a fière allure, que ce soit dans sa version moderne (crâne rasé et pantalon de cuir) ou dans sa version 1970 (coupe afro et chemise jaune inoubliables). En espérant que Bowen sortira sa compagne, Jessica Jones, dans son costume de Jewel !

THE SPIRIT 1:6 DELUXE

Editeur : DC Direct — Sortie : Décembre

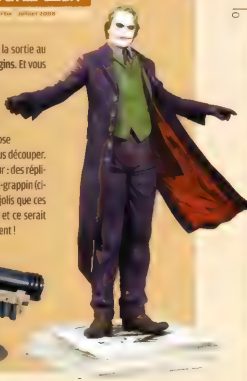
Après **Sin City**, Frank Miller s'attaque à la réalisation de **The Spirit**, de Will Eisner. Les premiers images officielles viennent d'être dévoilées sur le Net, en même temps que cette flamboyante figurine du héros. Rejoignant la gamme des héros DC de 30 cm, elle semble tout droit sortie du film. Comme les autres, le Spirit porte des vêtements en tissu et un masque en plastique (non amovible). Il ne reste plus qu'à espérer que DC Direct nous proposera bientôt la figurine représentant le personnage interprété par Scarlett Johansson.



THE DARK KNIGHT STATUES & REPLICA

Editeur : DC Direct Sortie : Janvier 2008

L'autre grand évènement de cet été, c'est bien sûr la sortie au cinéma de **The Dark Knight**, la suite de **Batman Begins**. Et vous ne pourrez pas échapper au justicier de Gotham. Il ne débarque pas seul : le Joker sera aussi présent que le héros. DC Direct nous propose deux statues, superbement détaillées et mises en scène. Batman a une pose héroïque et le Clown du crime est prêt à vous découper. À noter que d'autres pièces valent le détour : des répliques des bataranges (du film) et le pistolet-grappin (ci-dessous), ainsi que deux bustes, aussi jolis que ces statues. La Bat-mania revient cet été, et ce serait dommage de ne pas suivre le mouvement !



WORLD OF WARCRAFT TAUREN HUNTER

Editeur : DC Direct Sortie : Décembre 2008

Les fans de jeux vidéo et plus particulièrement de World of Warcraft (le MMORPG culte de Blizzard) ont sans doute reconnu un éminent représentant de la plus fière tribu de la Horde. Cette magnifique figurine représente Brave Highmountain, un chasseur d'élite équipé de son armure et, forcément, de ses armes. Les amateurs sauront apprécier la finesse de la reproduction ainsi que des expressions représentées. Bref, voilà une très belle pièce qui plaira aussi bien aux joueurs qu'aux admirateurs de beaux objets de collection. Pour la Horde !

MARVEL BY SIDESHOW

Editeur : Sideshow Collectibles Sortie : Été 2008

Sideshow continue au fil des mois de nous présenter des produits licenciés Marvel, et il n'y a pas de quoi se plaindre. Cette fois-ci, deux objets ont retenu notre attention. Tout d'abord, une réplique miniature du casque de l'armure Mark 1 d'Iron Man (encore lui) tirée du film. Elle ne mesure que 16 cm, son prix aussi est réduit. Par ailleurs, une version du casque Mark 3 est aussi disponible. L'autre pièce proposée par Sideshow est une statue Thor mesurant plus de 75 cm. Le dieu du Tonnerre fait les choses en grand ! Pose iconique et finitions travaillées, le héros n'a jamais été aussi bien immortalisé. En bonus, une tête interchangeable (pour la version collector) représentant Thor portant un casque (comme dans les années 1980).

PAUSE PUB !

Batman est décidément à l'honneur dans ce numéro. Pour accompagner les différents anniversaires tous de **The Dark Knight**, DC Direct propose aussi une réplique des célèbres bat-menottes, tout droit sorties du comic book. Parfaites à côté du bat-signal ou encore de la bat-ceinture sortis il y a quelques mois, ces menottes ne sont cependant pas un jouet pour enfants... ou pour adultes !

TIMMY !

La douzième saison de **South Park** est en cours de diffusion aux USA. Il était temps de ressortir une petite cargaison de produits dérivés en tout genre. Un petit gadget toujours amusant : la Bobblehead parlante. Trois persos seront disponibles au mois de mai : Cartman, Butters et Timmy. En espérant que les voix seront "mélodieusement" retranscrites pour ces petites figurines de 12 cm de haut.

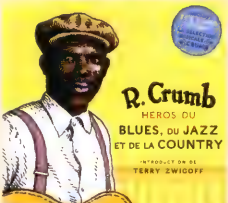
CRUMB ET L'ÂME DU BLUES

POUR CEUX QUI AURAIENT MANQUÉ LE DÉBUT, ROBERT CRUMB EST L'UN DES PIONNIERS DE LA BANDE DESSINÉE ALTERNATIVE AMÉRICAINE DES ANNÉES 1960-70 (ON LUI DOIT ENTRE AUTRES FRITZ THE CAT ET MISTER NATURAL). MAIS IL N'A JAMAIS CACHÉ SON ATTACHEMENT PARALLÈLE À LA MUSIQUE, ILLUSTRANT PLUSIEURS POCHETTES DE DISQUES MAIS JOUANT ÉGALEMENT DU BANJO OU DE LA MANDOLINE AU SEIN DES PRIMITIFS DU FUTUR. LES ÉDITIONS DE LA MARTINIÈRE NOUS PROPOSENT SA DÉCLARATION D'AMOUR AU BLUES, AU JAZZ ET À LA COUNTRY.

Quand on évoque le mouvement underground apparu aux États-Unis il y a une quarantaine d'années, une certaine vision d'Épinal s'instaure. On imagine assez facilement une poignée d'auteurs vivant sur la côte ouest, planant vers des paradis artificiels sur fond de musique psychédélique. Mais l'imagination facile et la réalité font rarement bon ménage. En l'occurrence, plusieurs grands noms de la BD alternative n'ont jamais caché leur amour pour le jazz ou le blues. Ainsi Harvey Pekar écrivait des critiques de disques jazzy depuis 1959 et n'aurait jamais effectué le grand tournant vers les comics s'il n'avait pas rencontré Robert Crumb. Ce dernier était déjà dessinateur mais aussi grand amateur de musique : d'ailleurs, il n'hésitait pas à raconter, dans certains de ses strips, ses difficultés pour obtenir tel ou tel album de jazz qu'il convoitait. C'est vous dire si, dans tout ça, le jazz a eu une importance capitale... Ça n'a d'ailleurs rien de nouveau pour les admirateurs de Crumb : ils se souviendront d'avoir déjà vu passer quelques anthologies du maître comme « R. Crumb Draws The Blues » (1993), qui regroupait des histoires évoquant la musique. Le volume (« R. Crumb, héros du blues, du jazz et de la country ») que les éditions de la Martinière ont eu la bonne idée de traduire et de faire paraître en France ces jours-ci est d'un autre ordre encore. Il était arrivé quelques fois à collectionner pour chaque disque réédité par Yazoo. En définitive, ces cartes furent commercialisées par Kitchen Sink dans des boîtes entières, réunies dans trois séries (« Early Jazz Greats », « Heroes of Blues » et « Pioneers of Country Music ») dans le courant des années 1980. Et ne furent jamais rééditées. Si vous n'étiez pas aux États-Unis au moment de leur sortie, si vous n'aviez pas guetté le comptoir de la bonne boutique, la messe était dite : vous aviez loupé le coche. Dommage car, si l'exercice n'est pas forcément novateur en terme de composition (il s'agit souvent d'anciennes photos rares redessinées par Crumb), le trait de l'artiste y démontre sa vigueur, tout comme certaines des mises en couleurs, qui utilisent un travail à la gouache plutôt rare dans son œuvre. Les choses auraient aussi bien pu en rester là si l'éditeur américain Abrams n'avait pas eu l'idée de les réunir l'an dernier dans un livre d'environ 240 pages, qui prend du coup une allure à mi-chemin entre une galerie de portraits et une dictionnaire des jazzmen oubliés. C'est ce recueil qui vient de paraître, accompagné comme il se doit d'un CD contenant 21 morceaux sélectionnés par Crumb lui-même. Là, après l'évocation d'un blues et d'un jazz « historiques » (séduisants par leur parfum d'époque), on en arrive à la possibilité d'une véritable immersion sonore dans les goûts de l'illustrateur. C'est une véritable « bande son » qu'il convient d'écouter en (re) lisant quelques classiques de Crumb. Vous verrez, vous les jugerez d'un nouvel œil en écoutant le même type de musique que l'artiste alors qu'il créait ses œuvres. C'est une jolie démarche intimiste qu'on ne craindrait pas de voir généraliser à d'autres auteurs. L'ouvrage est assez réussi et ne coûte guère plus cher que le prix d'un disque (sauf qu'ici le CD est la valeur ajoutée). Selon que vous êtes fan de Crumb ou passionné de blues, il devrait aussi bien vous ravir, voire vous convertir, si cela n'était déjà fait...

Zemo

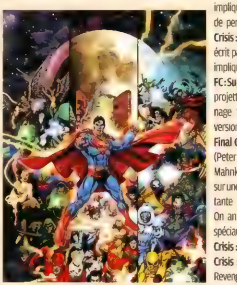
R. Crumb : « Héros du blues, du jazz et de la country », aux éditions de La Martinière, 19,95 euros, déjà disponible.



DERNIERES NOUVELLES

FINAL CRISIS VS SECRET INVASION

Ce mois-ci, c'est le début du clash entre Marvel et DC. Bon, ok, ces deux là sont en concurrence constante mais cela faisait longtemps que les deux éditeurs n'avaient pas sorti de crossover au même moment. Cela fait déjà quelques mois que les officiels de Marvel promettent d'enfoncer la part de marché de DC avec **Secret Invasion**. Du coup, les dérivés se multiplient : À l'image de ce qui avait été fait pour **House Of M**, Marvel annonce une fournée de mini-séries annexes en plus de celles déjà annoncées (comme **Secret Invasion : Fantastic Four**) : **Secret Invasion : Thor** (scénarisé par Matt Fraction), **Secret Invasion : Spider-Man** (écrit par Brian Reed)... DC part, il est vrai, avec un handicap (le top ten des ventes a plutôt été monopolisé par son adversaire) mais n'est pas sans arguments.



Final Crisis (Grant Morrison/J.G. Jones) multiplie à son tour les dérivés tandis que les esprits s'échauffent. Une guéguerre a ainsi opposé Morrison et Bendis par sites internets interposés, l'un avançant que les Skrulls ca n'a rien de nouveau et qu'il était sûr du bien fondé de **Final Crisis**. Bendis, lui, a alors rétorqué fort logiquement qu'une Crisis de plus, ca n'avait rien de plus neuf... Le dispositif DC s'organise ainsi : quelques séries évoquent le même dispositif que pour **Infinite Crisis** (la répartition par catégorie mystique, interstellerale...) : **Rann/Thanagar Holy War**, **Reign In Hell**... Mais c'est surtout l'arrivée d'autres projets estampillés **Final Crisis** qui change la donne. **Final Crisis : Legion of Three World** (allusion à une vieille saga de la Légion des Super-Héros) sera en effet produite par... Geoff Johns et George Perez. Ce sera donc une sorte de Crisis de plus, impliquant des hordes de personnages. **Final Crisis : Revelation** sera écrit par Greg Rucka et impliquera le Spectre. **FC : Superman Beyond** projettera le personnage face à d'autres versions de lui-même. **Final Crisis : Requiem** (Peter Tomasi/Doug Mahnke) se centrera sur une tragédie importante pour le DCU. On annonce aussi des spéciaux tels que **Final Crisis : Submit** et **Final Crisis : Resist**. Rogues Revenge (Geoff Johns/Scott Kolins), mini-série déjà annoncée, devient dans la foulée Final Crisis: Rogues Revenge. Ecrivant aussi une troisième série Final Crisis (dont nous tairons ici le titre pour ne pas spoiler) centrée sur les Green Lanterns, Geoff Johns sort une nouvelle fois avec une grosse force de frappe. Mais cela sera-t'il suffisant pour résister à la déferlante des Skrulls ? Et le marché peut-il absorber autant de « tie-in » d'un coup ? Résultats des courses dans les mois qui viennent...

DERRIÈRE LES PAGES DANS LE CERVEAU

Le Spidey Brain Trust, c'est un peu le "Clan des 7" (eh oui, la référence verte, ça nous rajeunit) pour les comics de Spider-Man : des scénaristes réunis pour plancher sur le présent et l'avenir du tisseur de toile depuis janvier. Outre les 4 déjà en piste (Slott, Wells, Guggenheim et Gale), l'éditeur, Steve Whacker a invité deux nouvelles têtes fraîchement recrutées dans la maison d'en face : Joe Kelly et Mark Waid. On en présente plus le second qui pour les réseaux, voir son interview dans Comic Book49). Quant à l'autre, il a commencé sa carrière chez Marvel dans les années 90 et écrit, notamment, le crossover Opération Zero Tolerance avant d'aller s'occuper de Superman chez DC. Il est aussi associé au comic-book Man of Action qui a créé le dessin animé Ben 10 qui fait les beaux jours des enfants le dimanche sur France 3. Et pour finir l'occasion, Amazing Spider-Man qui se paraît "une" trois fois ces mois aux USA s'offre un numéro extra en juillet. Tiens... Un comic hebdomadaire qui ne dit pas son nom !

LES SUPER-HÉROS IMAGE N'ONT PAS DIT LEUR DERNIER MOT

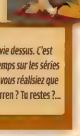
Un en tout cas au moins un... Après les Youngblood, c'est Firebreather qui revient sur le devant de la scène. Le garçon dragon pubère avait été un des gros gadins de la ligne super-héroïque d'Image Comics en 2003 (dont seul Invincible avait survécu) malgré d'excellentes critiques. Le premier volume avait même été traduit en français. Phil Hester et Andy Khun, pas découragés remettent le couvert dès ce mois-ci. Et en juillet, Image incluera une aventure de Firebreather dans un ouvrage promotionnel collectif, intitulé **Giant-Sized Monster Pile-Up** (avec 3 autres séries dont le Wolfman de Robert Kirkman). On leur souhaite bonne chance...

ELLIS RECENTRE...

Warren Ellis quitte les **Thunderbolts** qu'il avait complètement remodelés après Civil War (au #121). L'auteur anglais n'y va pas par quatre chemins et invoque à la fois la lassitude et l'envie de se consacrer avant tout à ses projets personnels : "*C'est simple. Si ça ne m'appartient pas, je ne vais pas passer ma vie dessus. C'est aussi simple que ça. Joe Quesada et Dan Buckley savent que je ne reste pas très longtemps sur les séries des grands studios. C'est bien d'aider à construire la maison des autres jusqu'à ce que vous réalisiez que cette énergie serait mieux employée à construire la votre.*" Et **Astonishing X-Men**, Warren ? Tu restes ?...

STUART POUR 20 $

Stuart Immonen a de nombreux fans de part le monde (nous par exemple). Il publie ces jours-ci un livre très personnel, **Centofolia**, rempli à ras bord de croquis, d'illustrations, de textes, d'envies... compilé pendant les sept dernières années par sa femme et assistante Kathryn. www.immonen.ca



500 ET TOUTES LEURS DENTS !

Uncanny X-Men atteint donc le numéro 500 et Marvel en profite pour remettre un peu d'énergie dans une franchise qui s'essoufle malgré un crossover récent, Messiah Complex, qui a rempli son contrat. La série hérite d'un nouveau co-scénariste en la personne de Matt Fraction (comme nous le laissions entendre dans CBD#51). Le rythme va aussi être différent avec des numéros "stand alone" (qui se suffisent à eux-mêmes) et une vision de l'équipe moins formelle que par le passé. *"Plus comme une famille avec des membres qui entrent et qui sortent tout le temps, y compris pour les missions"* comme le dit Fraction.

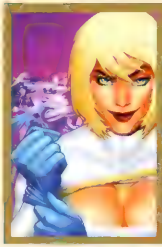
Côté crayons, ça bouge aussi avec l'arrivée d'un duo plutôt éprouvé : Terry Dodson et Greg Land. Les deux artistes vont se relayer tous les six épisodes environ avec sans doute un artiste invité au milieu de tout ça de temps en temps. Et, un bonheur n'arrivant jamais seul, la couverture variant du #500 (reproduite ci-dessus) est signée Alex Ross.

MUSICOMICS

Illustrer les chansons sur papier. En France, ce n'est plus vraiment une nouveauté mais aux USA, c'est encore assez marginal. Partant de ce postulat, la chanteuse Tori Amos, grande fan de bd (elle avait même signé la préface du recueil de "Death : high cost of living" de Neil Gaiman tout de même), a donc patronné et supervisé elle-même un album hommage de 500 pages dans lequel une collection d'artistes, majoritairement issus du monde indépendant, livrent leur vision des chansons de l'artiste. Publié chez Image, "Comic Book Tatoo", se pose comme un ovni et une œuvre dépassant largement le cadre des comics yankees traditionnels. Tout ce qu'on aime !

JMS EST PARTOUT

Après son départ d'Amazing Spider-Man, J.M. Straczynski avait annoncé qu'il pensait diminuer sa production Marvel, la limitant à la série régulière Thor et à sa mini-série The Twelve. Certains pressentaient la chose, c'est désormais officiel : le scénariste arrive chez DC (sans renoncer à ses séries existantes). Il devrait y écrire deux séries mensuelles qui seront annoncées dans l'année. Mais ce n'est pas tout : Marvel Icon (la branche qui permet de publier des projets creator-owned) n'étant ouverte qu'aux créateurs qui travaillent seulement pour Marvel (et en aucun cas chez DC), J.M.S. publiera ses prochaines séries persos chez Image. L'auteur l'a dit : il n'est pas exclu l'on revoit des comics Babylon 5 pointer le bout de leur nez. Le scénariste est en discussion avec les responsables de Warner. Le succès de la « saison 8 » de Buffy chez Dark Horse n'y est sans doute pas étranger.



PUISSANCE ET GLOIRE

[illegible]

EN BREF

DANIEL N'EST PAS PUNI

Daniel Way n'aura pas été privé de seconde série très longtemps après son remplacement sur **Ghost Rider**. On l'attend maintenant, dès cet été sur **Deadpool**, le mercenaire à la grande gueule. Etant donné les visées cinématographiques de Marvel avec ce personnage on attend de Way qu'il soigne la série. Paco Medina, solide vétéran aperçu sur **New X-Men** le rejoint aux dessins.

UN PROTOTYPE POUR DC

Après le succès de World of Warcraft, DC renforce ses partenariats avec des boîtes de jeux vidéo. Dernière signature : **Prototype**, le nouveau jeu de Sierra Software (une filiale de Vivendi à qui on doit Scarface ou F.E.A.R.). Le comic-book sortira en fin d'été chez Wildstorm et le jeu quelques semaines plus tard sur les consoles Next-Gen et PC. On n'en attend pas grand-chose mais les fans de jeux vidéo y trouveront peut-être leur compte...

SCOTT LIBÉRÉ

Ce n'était pas la résidence surveillée mais presque ! Viré de chez Wildstorm l'an dernier avec pertes et fracas alors qu'il en était l'un des piliers historiques, le jovial Scott Dunbier s'était vu imposer une période de silence et de quarantaine à l'écart des comics. Le voilà libre et il s'est vite recasé chez IDW, d'où il pilotera les projets spéciaux. Vu son carnet d'adresse dans le milieu, on peut s'attendre à des projets d'envergure. Son ami et artiste Gene Ha, qui l'a soutenu publiquement au moment de son sacquage, s'en est amusé et a posté ce dessin... de circonstance.

L'HOMME QUI MONTE 2 (AIR CONNU)

Outre Matt Fraction (voir ci-contre et précédent numéro), deux autres hommes montent chez Marvel : Jason Aaron et Duane Swierczynski. Le premier a récupéré **Ghost Rider**, a fait du **Wolverine** et du **Black Panther**. Le second est à l'origine l'auteur d'un roman, **The Blonde** (un roman noir inédit en France). Il est entré chez Marvel par la petite porte avec la nouvelle série **Cable** mais a apparemment convaincu suffisamment la Maison des Idées pour qu'ils lui refilent un paquet de titres dont **Iron Fist** (avec l'anglais Travel Foreman, illustration à droite) et **Punisher Max** où il succèdera à Garh Ennis.

CAPITAINE ÉCOLOGIE !

LE JOKER S'ÉCLATE À ARKHAM !

C'EST DEVENU RARE MAIS ÇA EXISTE ENCORE, LE "FIFTH WEEK EVENT", UNE SAGA, PUBLIÉE INTÉGRALEMENT EN UN MOIS, CONNECTÉE OU NON. AU RESTE DES PUBLICATIONS DE L'ÉDITEUR. DC EN PRÉPARE UN POUR CE MOIS DE JUILLET AVEC LE JOKER. IMAGINEZ LE JOKER RACONTANT SA VISION DE LA VIE DU FOND DE SA CELLULE DE L'ASILE D'ARKHAM. VOILÀ LE FIL ROUGE DE CETTE COLLECTION DE 5 ONE-SHOTS INTITULÉE "JOKER'S ASYLUM". DES CRÉATEURS COMME DAVID HINE, JASON AARON, JOE HARRIS ET LE TROP RARE JASON PEARSON SONT ASSOCIÉS AU PROJET.

A CROCS DE BD

Franco/Belge - Manga - Comics VO/VF - Neuf & Occasion
Produits Dérivés

8 rue Montebello
77300 FONTAINEBLEAU
01 64 22 33 85

Mardi au Jeudi 9h30 à 20 h
Vendredi, Samedi 9H30 à 22h
Dimanche 10h-18h sans interruption

acrocsdebd@orange.fr

A Plein Rêves

Votre spécialiste Comics à Nantes

Bande dessinée américaine
Comics V.O & V.F
Star Wars
nouveautés et anciens
librairie, objets, figurines
produits dérivés, fantastique
science-fiction, séries ...

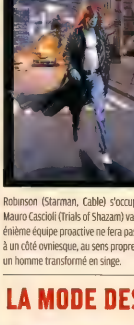
Facile d'accès :
face à l'arrêt tramway "Bouffay" (ligne1)
entre "Commerce" et "Château"
A 300 m du Cours des 50 Otages,
40 m de la Place du Bouffay.
du mardi au samedi de 11h à 19h

Tél.: 02 40 35 22 37
Mail: apleinreves@yahoo.fr
13 allée du Port Maillard
Cours Franklin-Roosevelt - 44000 Nantes

SUPERMAN PEUT-IL QUITTER DC ?

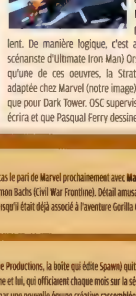
C'est l'affaire qui secoue Internet depuis quelques semaines. Un juge a décidé d'entériner une décision de justice et de rétrocéder aux familles Siegel et Shuster une partie du copyright du premier épisode de Superman dans Action Comics. Ne tout menant à un procès qui pourrait se dérouler en fin d'année (mais qui, selon un classique du genre pourrait être reporté), en parallèle d'une procédure déjà entamée sur Superboy. Aussitôt tout ce que le web compte de joyeux ou d'étudiants en droit y est allé de son pronostic, mélangeant souvent allégrement les concepts de propriété intellectuelle, de marque commerciale et enfin de copyright. Pour l'heure, les Siegel et Shuster ont gagné une victoire qui leur permet d'être plus justement intéressés en cas de réimpression d'Action Comics #1. Peuvent-ils réellement espérer récupérer les droits de Superman, voir louer le personnage à d'autres éditeurs ? Même dans les scénarios les plus extrémistes, on en doute : le Superman d'Action Comics #1 n'avait pas la même allure (le logo était différent), il n'était pas les mêmes pouvoirs et la marque commerciale (le nom) continue d'appartenir à DC... Dans l'état, aucun concurrent ne voudrait d'un Superman à l'ancienne et sans vrai. Les représentants de Marvel ont même fait savoir que si la question leur était posée ils répliquent pas intéressés. Il faudra donc attendre que l'affaire soit jugée sur le fond pour savoir à qui l'auteur le personnage appartient aux héritiers de ses créateurs.

LA JUSTICE, FAITE DEUX FOIS...



Vu que la Justice League of America (dans sa version actuellement traduite dans DC Universe) est actuellement l'un des titres les plus vendeurs de son éditeur, il semblait évident qu'on aurait droit à une nouvelle série parallèle. Nommée tout simplement « Justice League », cette nouvelle branche des justiciers de DC comportera quelques visages connus. D'après les premiers éléments connus, Green Lantern (Hal Jordan) et Green Arrow décident de monter une équipe plus proactive qui ne se contente pas d'attendre que les ennuis arrivent. James Robinson (Starman, Cable) s'occupe du scénario tandis que le prometteur Mauro Cascioli (Trials of Shazam) va s'occuper des dessins. DC promet que cette énième équipe proactive ne fera pas double emploi avec des groupes comme Outsiders. Il faut dire qu'une partie du line-up annoncé à un côté ovniesque, au sens propre pour un Starman extraterreste (précédemment utilisé par Robinson) et figuré pour... Congorilla, un homme transformé en singe.

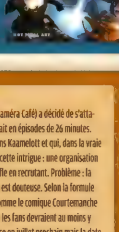
LA MODE DES LIVRES



Après l'énorme succès (aussi bien aux USA qu'en France) de l'adaptation en comic-book de la Tour Sombre, il y aurait des retombées, c'était évident. Non content de continuer l'univers de Dark Tower, Marvel persiste et signe en annonçant l'adaption prochaine du Fléau, autre épopée majeure de King. Mais ce n'est pas tout, les projets littéraires s'empilent. De manière logique, c'est au tour du romancier (et scénariste d'Ultimate Iron Man) Orson Scott Card d'annoncer qu'une de ces oeuvres, la Stratégie Ender, sera bientôt adaptée chez Marvel (notre image). La formule sera la même que pour Dark Tower. OSC supervisera tandis que Christ Yost écrira et que Pasqual Ferry dessinera.

EX-TV STARS

Après Star Trek, Stargate, Firefly, Galactica et bien d'autres les comics accueillent... Farscape. Cette série TV de science fiction de la fin des années 90 a conservé de nombreux fans qui vont pouvoir la retrouver sous forme de BD, éditée chez Boom! Studios. Dans un premier temps l'éditeur joue la carte de la prudence en n'annonçant qu'une mini-série de quatre épisodes mais il serait très étonnant que la licence ne serve qu'à ça. A l'heure où nous bouclons aucun auteur n'avait encore été annoncé... Ce comic-book intervient en parallèle d'une relance de Farscape sous forme de webisodes.



EN BREF

LES SINGES ATTAQUENT !

Après les Zombies... Les singes ? C'est en tout cas le pari de Marvel prochainement avec **Marvel Apes**, une nouvelle mini-série signée Karl Kesel et Ramon Bachs (Civil War Frontline). Détail amusant, Karl Kesel semble abonné aux créatures simiesques puisqu'il était déjà associé à l'aventure Gorilla Comics il y a quelques années...

FIN DE RÈGNE CHEZ MCFARLANE

Brian Haberlin, l'éditeur en chef de TMP (Todd McFarlane Productions, la boite qui édite Spawn) quitte ses fonctions pour aller re-tâter du creator-owned. Du coup, David Hine et lui, qui officiaient chaque mois sur la série **Spawn** seront remplacés, probablement dès la rentrée 2008 (aux US) par une nouvelle équipe créative rassemblée par Todd himself. Si nous ne pouvons pas vous révéler le nom du nouveau dessinateur, voici un indice : celui-ci était présent dès la fondation d'Image Comics. Haberlin fournille de projets et pourrait ressortir de ses cartons quelques-unes de ses licences d'Avalon Comics...

SUPER-HÉROS À LA FRANÇAISE...

Calt (la société de production derrière Kaamelott et Caméra Café) a décidé de s'attaquer aux super-héros dans une sitcom qui se déclinerait en épisodes de 26 minutes. Simon Astier (qu'on a vu jouer le beau-frère du roi dans Kaamelott et qui, dans la vraie vie, est le frère d'Alexandre Astier) sera au centre de cette intrigue : une organisation de super-héros sur le déclin cherche un nouveau souffle en recrutant. Problème : la recrue n'a aucun super-pouvoir et en plus sa moralité est douteuse. Selon la formule habituelle de Calt, on annonce déjà des guest-stars comme le comique Courtemanche en Captain Canada. Sans préjuger de la qualité finale, les fans devraient au moins y reconnaître quelques allusions. Le tournage commence en juillet prochain mais la date de diffusion n'a pas encore été communiquée. Les personnages de Calt devront non seulement faire leurs preuves mais aussi se démarquer des parodies de super-héros dont nous avaient régalés, en d'autres temps, les Nuls sur Canal +.

HULK SERA-T-IL INCROYABLE ?

Ben, c'est le problème... On n'en sait rien ! Et on s'inquiète. À deux mois de la sortie américaine, c'est le blackout quasi-total sur le film. Marvel vient de révéler l'affiche. Mais le teaser nous a laissé perplexes. La rumeur veut que la sortie d'Iron Man dévérouille tout en permettant au studio d'enfin se consacrer à la promo du géant vert. On l'oublie souvent, mais si Marvel est un grand des comics, c'est un nain du cinéma. Comme quoi... la taille compte aussi...

BATMAN S'ASIATISE...

Bruce Timm l'avait dit, le prochain projet animé autour de Batman serait... surprenant. Et, clairement, c'est le cas. Disponible en DVD et Blu-Ray dès le 8 juillet aux USA, le film promet de frapper fort côté action. Six auteurs : Josh Olson, Greg Rucka, Jordan Goldberg, David Goyer, Brian Azzarello et Alan Burnett. Six réalisateurs japonais. Pour une collection de courts métrages mettant en scène la transition entre Batman et le Dark Knight. Jamais un dessin animé de Batman n'aura été aussi explosif et violent. Avec notre veine, le DVD ne sortira pas en France avant des lustres... s'il sort ! Ce monde est trop cruel...

SIN CITY OU... SPIRIT ?

Allez... Avouons. On l'avait vu venir à des kilomètres. Frank Miller a bien appris sa leçon. Son premier film en tant que réalisateur ressemble à s'y méprendre à son Sin City, co-réalisé avec Robert Rodriguez en 2005... Qui était lui-même le portrait craché du graphic novel du même nom. Alors, est-ce un problème ? A priori, non. C'est même plutôt malin d'avoir raccroché Spirit, qui n'a pas vraiment la popularité de Spider-Man dans l'esprit du grand public, à Sin City. Il valait mieux ça que d'aller chercher du côté du Shadow, nanar vaporeux commis il y a dix ans. Comme quoi, Frank Miller est définitivement un génie.

...ET VA (RE)CHERCHER LES KIDS

À l'autre bout du spectre cathodique, Warner produit aussi des dessins animés pour enfant. Et il faut bien donner quelque chose aux enfants laissés orphelins par l'arrêt des séries **The Batman** et **Legion des Super-Héros**. Un problème ? Quel problème ? Il suffit de rajeunir la cible et de réinventer par la télévision le bon vieux "team up". Deux super-héros... Un problème à régler ! Voilà donc le déroulé de **Brave and the Bold**, nouvel avatar du studio. Batman sera l'élément récurrent et tous les héros DC défileront au fil des épisodes. Dès septembre aux USA.

LA PUNITION REPORTÉE

Pour un film sans effets numériques particulièrement gratinés, le Punisher War Journal met un temps fou à arriver. Il vient encore d'être décalé. La sortie américaine est désormais fixée au 5 décembre. Faut-il craindre le pire ?

NOUVEAUX MAIRES À SMALLVILLE

Aux commandes de la série depuis l'origine, Miles Millar et Al Gough vont quitter Smallville à la fin de la saison pour s'essayer à autre chose. Les fans n'ont cependant pas à trop s'inquiéter puisque le reste de l'équipe historique de la série prend le relais et garantira une 8eme saison, sans doute la dernière, fidèle à la tradition. Côté casting, on sait que Michael Rosenbaum (Lex) ne sera plus là et que Kristin Kreuk (Lana, qui tourne actuellement un film Street Fighter) ne fera que des guests stars. L'arrivée de Superman n'a jamais été aussi proche...

WHAOU-TCHMEN !

Ça commence à se décanter côté Watchmen, le film. Les premières photos officielles sont récemment sorties. On y voit l'équipe sauf... Dr Manhattan. Zack Snyder se le gardera-t-il pour l'été ?

BATGIRL N'A PAS DIT SON DERNIER MOT

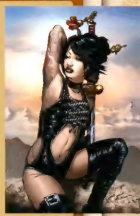
Oui, on sait. Elle était facile. Cassandra Cain alias Batgirl a commencé sa carrière chez Batman comme personnage muet. Mais elle a bien vite ouvert la bouche et réclamé sa série. Après deux ans d'interruption, revoici donc la dernière Batgirl en date dans une mini-série de 6 épisodes signée Adam beechen (Teen Titans) et Jim Calafiore (Exiles). Démarrage en juillet.

LE POUVOIR D'UNE BLAGUE...

Parfois, le comique de répétition peut rapporter. Démarré il y a quelques années comme une boutade, le comic-book Too Much Coffee Man s'est taillé une fanbase particulièrement active aux USA. Shannon Wheeler, son créateur vient même d'en tirer un opéra, monté tout le mois d'avril à Portland. Dans les comics... tout est réellement possible !

LA REVANCHE DES SECRÉTAIRES...

Un comic-book sur les secrétaires ! Qui l'eut cru ? Enfin, pas n'importe quelles secrétaires. Celles-là tiennent davantage du top model rompu aux arts martiaux que de la fonctionnaire de mairie. L'histoire d'Executive Assistant : Iris, est, aux dires de son créateur, Dave Wohl, basée sur la réalité. Dans les années 70, la Chine a semble-t-il formé des bataillons de combattantes/gardes du corps pour les businessmen locaux. Iris est donc l'une de ces dragons en jupons. Orpheline, elle a le profil pour servir sans complexe des employeurs aussi peu scrupuleux que discrets. Monté chez Aspen, le projet prendra la forme d'une mini-série de six épisodes. Si le succès est au rendez-vous, d'autres assistantes pourraient être mises à contribution. Les designs sont l'œuvre de Joe Benitez et les interieurs d'Edu Francisco. Démarrage prévu cet été.



ÉCHECS À RÉPÉTITION

QUOI DE PLUS MACHIAVÉLIQUE ET MYSTÉRIEUX QU'UN GÉNIE DU MAL OBSERVÉ DE DOS TANDIS QU'IL JOUE AUX ÉCHECS? LA SCÈNE EST DEVENUE RENGAINE DANS BON NOMBRE DE FICTIONS. AH, LE VIEUX COUP DU COLONEL SOVIÉTIQUE EN TRAIN DE MONTRER PAR CE PASSE-TEMPS COMBIEN IL EST INTELLIGENT ET DÉTACHÉ DE TOUTE PRESSION. ET LES COMICS N'ONT PAS ÉCHAPPÉ À CE JEU. PARCOURS DANS UN MONDE OÙ DÉCIDÉMENT, LES CHOSES SONT NOIRES OU BLANCHES...

Au début il y a la peur du clown. Ce même ressort dramatique qui a fait que les auteurs de Batman aillent inventer le Joker ou que Stephen King conçoive la créature de « Ça » comme un inquiétant cousin de Ronald McDonald. Et puis ensuite, comme toujours, il y a ceux qui ont voulu exploiter le filon. Rapidement, on a vu apparaître des criminels spécialisés dans toutes les formes d'amusement ou de jeux dénaturés. Comme le Riddler (expert en devinettes) ou le Royal Flush Gang (équipe de criminels déguisés en cartes à jouer). C'est même à se demander quand on aura droit à un super-villain fan de sudoku. Dans le cas qui nous intéresse aujourd'hui, on comprendra qu'il s'agissait d'une simple question de temps avant de voir débouler des méchants basés sur le thème de l'échiquier. Ce motif fait irruption dans l'univers de Batman en 1956 (Detective Comics #238), quand le héros est menacé par un certain Checkmate. Outre son affection pour les échecs, ce criminel a deux particularités : d'abord, son visage ressemble fortement à celui du Joker qu'on aurait recolorié, mais surtout, il est déjà mort quand il s'attaque à Batman. Empoisonné par des radiations, il a conçu une suite de pièges post mortem pour se venger du héros même au-delà de la tombe. Ce choix scénaristique d'un ennemi déjà décédé est plus judicieux car l'expression Checkmate (l'équivalent anglais de notre « échec et mat ») vient du mot perse Shah Mat, qui signifie « le roi est mort ». Tous les scénaristes de comics n'auront pas forcément ce degré de subtilité et partiront le plus souvent dans de francs délires quand il s'agit des échecs. Si Justice League of America #1 (1960) montre bien le héros Flash en train d'affronter le méchant Despero lors d'une partie d'échecs, le jeu, tel qu'il est présenté à l'intérieur n'emprunte en rien les règles traditionnelles. Flash doit se battre pour sauver ses coéquipiers de la JLA mais Despero, lui, n'a pas de pions à perdre, en un sens. S'il s'agissait d'un autre jeu, on pourrait dire que les dés sont pipés. Au vu de la portée historique de ce premier numéro de la série, on retrouve plusieurs fois le motif des échecs associé à la JLA: dans le #178, c'est le Martian Manhunter qui affronte Despero autour d'une partie toujours aussi fantaisiste. Puis, dans Justice League America #61 (1992), on retrouve encore un hommage similaire avec Blue Beetle qui affronte un certain Weaponmaster. Mais le lecteur qui s'y entend un peu en échecs reconnaît à l'image que la disposition des pièces et celle de l'échiquier n'ont rien de réglementaire. Le plus gros débouché des échecs dans l'univers DC reste la création, en 1988, de la série Checkmate (sans relation avec le défunt adversaire de Batman). Il s'agit d'une organisation de contre-espionnage (un peu l'équivalent du SHIELD de Marvel) dont tout l'organigramme est fondé sur celui des échecs. Relancé en 2006 sous la houlette de Greg Rucka, son fonctionnement est ainsi expliqué: les deux « couleurs » représentent deux sphères d'influence (les héros surhumains opposables à des agents humains, plus portés vers l'intrigue politique). Chaque camp tient l'autre en respect et, de cette manière, l'ONU est certaine d'avoir une force d'action qui ne penche ni pour les surhumains ni pour certains pouvoirs politiques...

DC
JUSTICE LEAGUE of AMERICA
I'VE GOT THIS GAME RIGGED SO THAT EVERY-TIME FLASH MAKES A MOVE, A MEMBER OF THE JUSTICE LEAGUE DISAPPEARS FROM THE FACE OF THE EARTH!
A MIND-STUNNING SPECTACULAR!
"WORLD OF NO RETURN!"

Chez Marvel, le Docteur Fatalis aimait tellement les échecs qu'il s'est construit un robot (le Prime Mover) pour y jouer. Mais on a surtout exploité l'échiquier à partir des années 1980. En 1980, les X-Men sont ainsi confrontés au Club des Damnés, où les grades sont aussi définis selon les pièces des échecs (la Reine Blanche, le Roi Noir...) mais le scénariste Chris Claremont ne s'arrête pas là. En 1981, il écrit dans Thor Annual #9 une histoire qui montre comment le dieu Odin et le démoniaque

Dormammu s'affrontent une fois l'an pour déterminer qui du Bien ou du Mal va l'emporter dans l'univers. Mais, à chaque fois, la partie s'achève sur un match nul pour maintenir l'équilibre. Et c'est aussi lui qui cocréera, bien plus tard, le personnage de Gambit qui, s'il utilise des cartes à jouer comme armes de prédilection, doit son pseudonyme au nom d'une manœuvre aux échecs. On retrouve aussi cette déclinaison du folklore de l'échiquier dans un autre personnage lié aux X-Men: « bishop » a de nombreuses significations mais c'est aussi le nom en anglais de ce qui est chez nous le fou. Dans Iron Man #163 (1982), le héros de la série fait la connaissance des Chessmen, les hommes de main utilisés par Obadiah Stane pour s'attaquer à Tony Stark. Il est intéressant de constater que, dans ce cas précis, la passion des échecs et l'utilisation de ce thème est la seule chose qui permet de différencier Stane de Lex Luthor, l'adversaire de Superman. On remarquera au passage que Stane se dit amateur du jeu mais triche, en un sens, puisqu'il a ses pions (les Chessmen) mais qu'il n'en donne pas à son adversaire. On retrouve cependant un parallèle avec le Shah Mat puisque, là aussi, le roi meurt: Stane finit par se suicider à la fin de la "partie". Plus largement, c'est la logique même du jeu qui est biaisée dans les comics puisque, en choisissant de se déguiser en échiquier, des organisations comme le Club des Damnés de Marvel ou le Checkmate de DC mettent en scène un conflit interne. Elles délimitent deux camps qui s'opposent au lieu de s'occuper de leurs ennemis à l'extérieur. De fait plusieurs personnages s'efforçant de calquer leurs méthodes sur le fonctionnement d'un échiquier ont peu de chance de réussir dans leur entreprise. Ils seront trop occupés à s'entredéchirer. Avec des ennemis comme ça, Batman, les X-Men ou Iron Man peuvent dormir sur leurs deux oreilles.

Xavier Fournier (avec un clin d'œil à un certain Ed)

5ème SALON COLLEXION

Les 5 et 6 Juillet 2008 au Parc des expositions de Mâcon

Organisé par "Les gardiens de l'anneau" en partenariat avec la ville de Mâcon

vivre mieux MACON

LES GARDIENS DE L'ANNEAU

Sur 2800m d'exposition retrouvez un salon sur le cinéma, les séries TV, les Mangas, l'animation Japonaise, les B.D, les Comics, Jeux vidéo, etc...

Les invités:

DAVE PROWSE
"Darth Vader"
STAR WARS
EPISODES: IV,V,VI

WARWICK DAVIS
"Prof Flitwick"
HARRY POTTER
"Willow"
WILLOW
"Wicket"
STAR WARS

Entrée gratuite

Exposants professionels (vente), Exposants associatifs,
Expositions de Fans, Animations costumées, Concours de Cosplay,
Univers des Jeux vidéo, Modélisme, Demonstrations d'Arts Martiaux, Quizz,
Défilé de Mode Kawai, Acteurs en Dédicaces (Payantes), Droids R2 et R4 en démonstration,
Restauration sur place, et plein de Surprises...

Le Samedi de 14h à 19h et le Dimanche de 10h à 18h

Situé en Saône et Loire (Bourgogne du sud)
Sortie autoroute et gare TGV à proximité

TOYZONE
Discord Automotive Distributeur OPEL RN6 Mâcon Sud Tel 0385320260
COMIC BOX
LES ANNEES LASER LE MAGAZINE DVD-HD HOME CINEMA
ParuVendu
Delcos Concarneau
WWW.R2-D2.FR LES CONSTRUCTEURS FRANCOPHONES
le campus
LA VIE Auchan ELLE CHANGE LA VIE
NRJ HITMUSICONLY!
Compétition relatée par François Mahieux dit

Contact: laurent 06.32.51.70.49 ou e-mail laurent.choube@hotmail.com - www.saloncollexion.com

IRONMAN™

LE JEU VIDÉO OFFICIEL

GLISSEZ-VOUS DANS L'ARMURE !

WWW.SEGA.FR/IRONMAN

MAI 2008

16+

PlayStation.2 PSP XBOX 360. Games for Windows Wii NINTENDO DS. MARVEL

Published by SEGA www.sega.fr

© SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of the SEGA Corporation. Iron Man, Iron Manu © 2008 MVL Film Financo LLC. Marvel, Iron Man, all character names and their distinctive likenesses: TM and © 2008 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. All rights Reserved. "PS3", "PLAYSTATION3", "PS2", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NINTENDO DS, Wii and the Wii logo are trademarks of NINTENDO. All rights reserved.